DibujAr

LA REVISTA

#27 $12.00 2.50

ANATOMÍA PARTE 2

ESTUDIO DE LOS MÚSCULOS

NUEVA SECCIÓN: GALERÍA DE LOS LECTORES

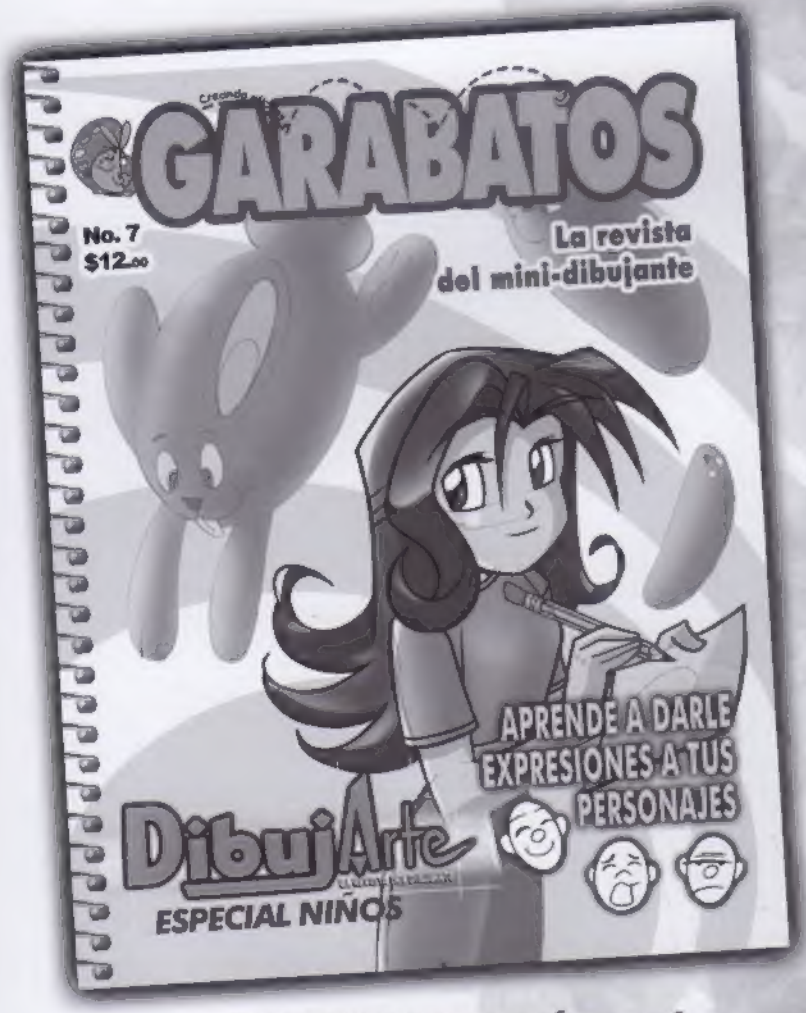
JADE DESIGN
erik.eds@gmail.com

GÁNATE UN SET DE UTENSILIOS DE DIBUJO

INTRODUZCA A LOS PEQUEÑOS AL MÁGICO MUNDO DEL DIBUJO

Creando artistas

GARABATOS



La revista del mini-dibujante

LES OFRECE LOS MEJORES CONSEJOS Y TIPS PARA QUE SUS NIÑOS DESARROLLEN SUS APTITUDES COMO DIBUJANTES

LA PUBLICACIÓN MÁS RECOMENDADA EN ESCUELAS

¡Búscala en los puestos de revistas!

EDITORIAL

Para ser un buen dibujante no sólo se necesita el conocimiento sobre las técnicas, también requerimos del espíritu, la tenacidad, el amor, pero sobre todo, del ojo. Observar es una de las características principales que debe tener el dibujante, y educar la vista es una de las labores que el dibujante lleva a cabo todos los días. En esta revista tratamos de darte todas las herramientas necesarias para poder comenzar y pulirte en este difícil arte gráfico.Pero es necesario que tú, amigo lector, eduques tu sensibilidad y creatividad observando, leyendo, viendo películas, etc. No podemos enseñarte a ser artista, porque esa educación se lleva a cabo en todos los aspectos de tu vida, pero podemos ser la base del artista que vive en ti.

Continuamos en este número con el tema de anatomía, enfocándonos a los músculos, esperamos que resuelvas las dudas que tengas.

Como recomendaciones, checa las películas EL CLUB DE LA PELEA, donde muchas lectoras se agasajarán viendo los músculos de Brad Pitt, y las dos partes de LA MOMIA, donde verás músculos expuestos que te ayudarán con el estudio. En los DVD's puedes checar los procesos de animación 3D de los efectos dentro de las escenas.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

www.editoposter.com

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura Bárcena
Diseño de Interiores

Escorza
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Sacnicté Galicia
Colaboradores

Escorza
Tozani
Portada

Delfina Fuentes A.
Correctora de Estilo

Martha García de la Rosa
Prepresa Digital

ÍNDICE

ANATOMÍA 2..... 2

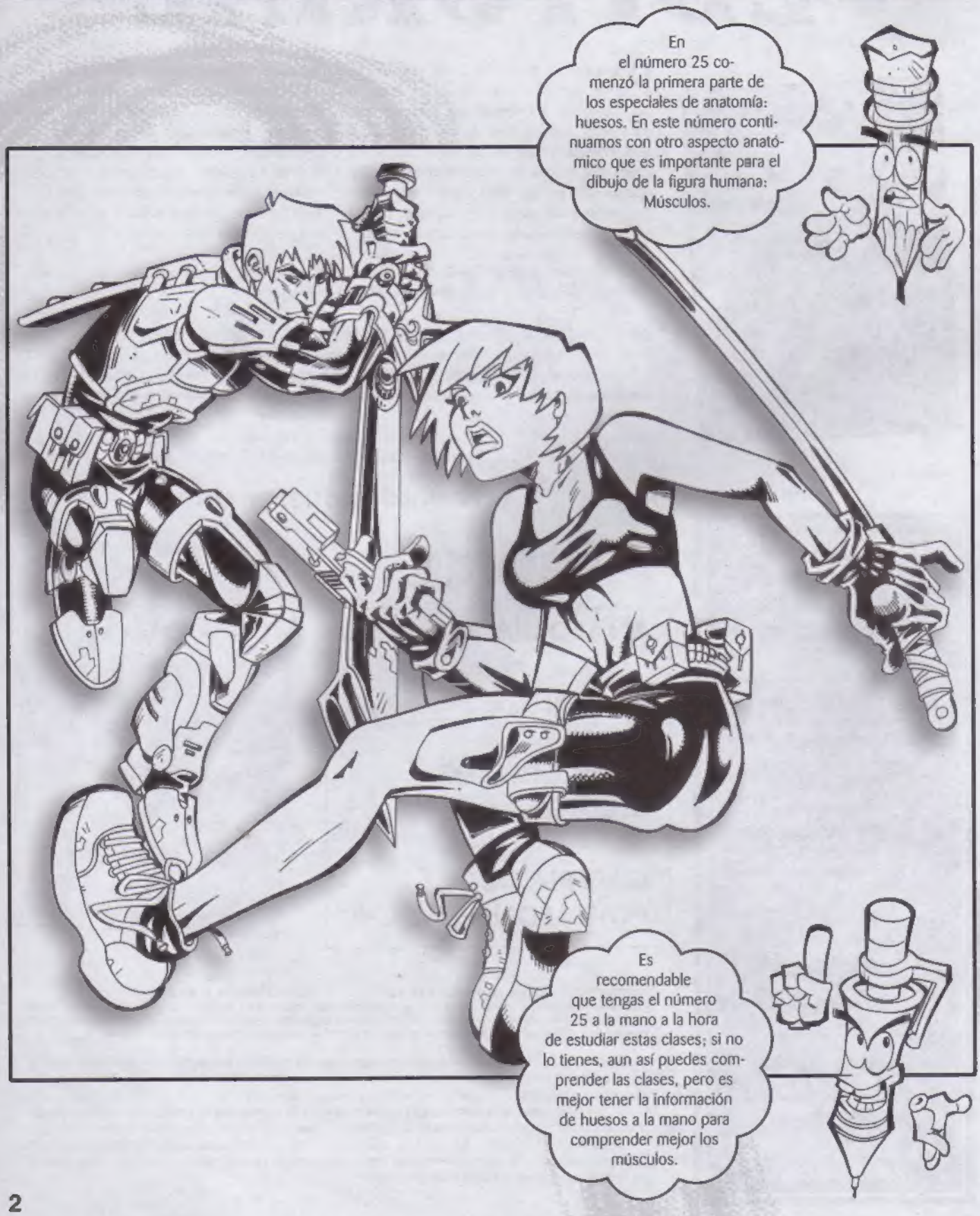
BUZÓN.....38

CONCURSO DE DIBUJO..... 39

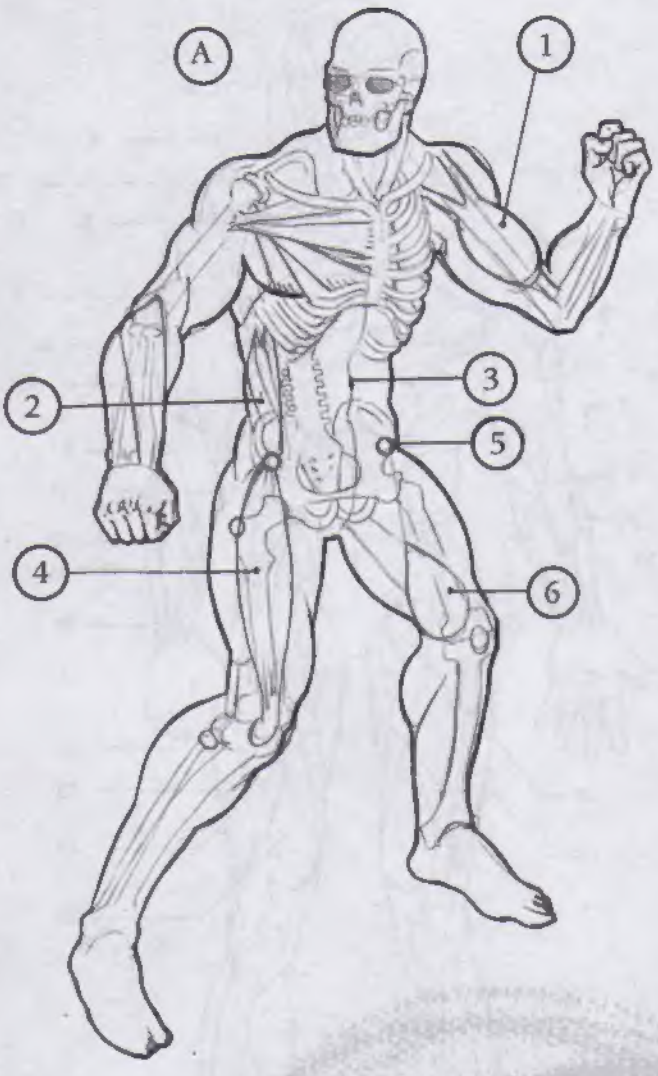
GALERÍA DE PORTAFOLIOS.. 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #27 **SEGUNDA QUINCENA DE MAYO 2004.**
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

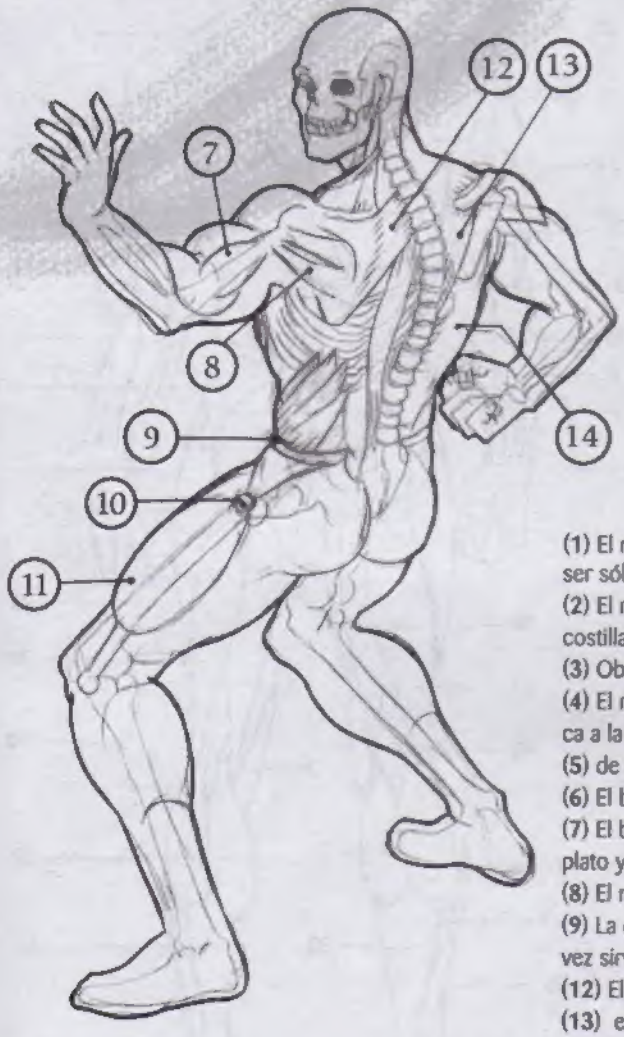
DIBUJARTE Publicación Catorcenal, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Deban Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**


En el número 25 comenzó la primera parte de los especiales de anatomía: huesos. En este número continuamos con otro aspecto anatómico que es importante para el dibujo de la figura humana: Músculos.
Es recomendable que tengas el número 25 a la mano a la hora de estudiar estas clases; si no lo tienes, aun así puedes comprender las clases, pero es mejor tener la información de huesos a la mano para comprender mejor los músculos.

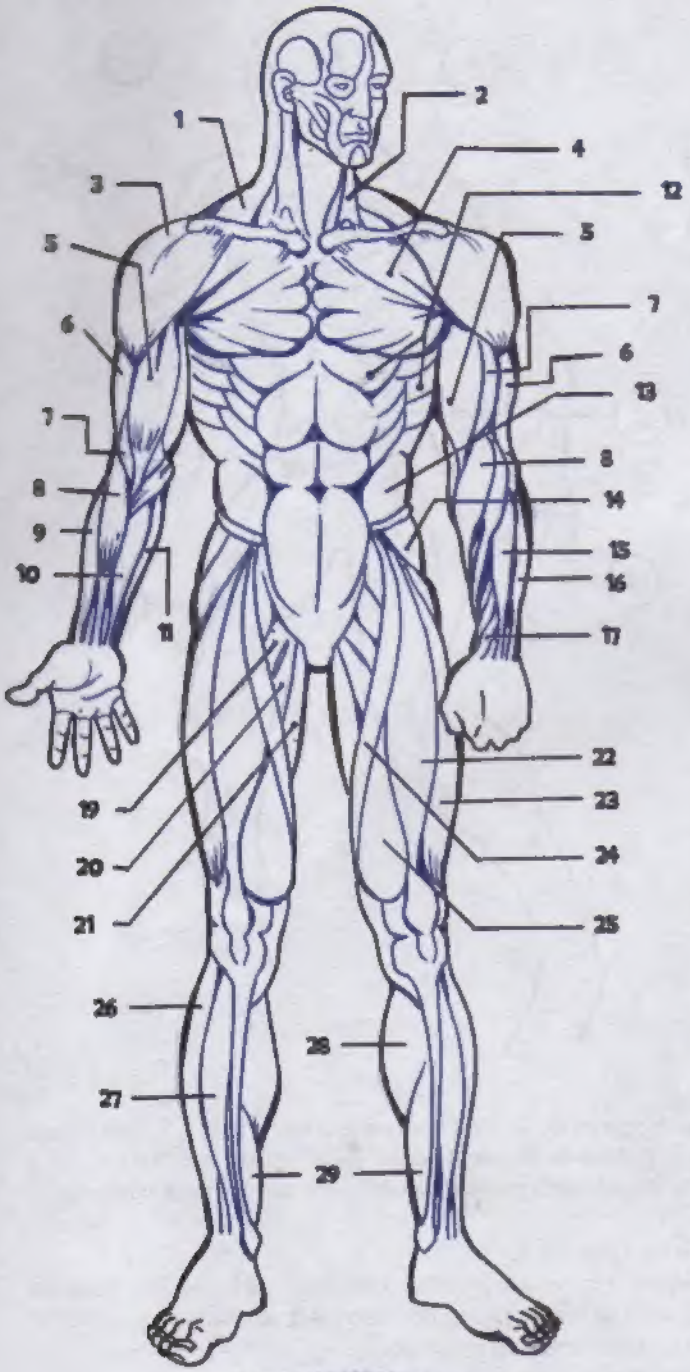
Los músculos y los huesos son inseparables, es sobre el esqueleto donde se conectan todos los músculos. Para entender bien dónde están y cómo funcionan los músculos es necesario entender la estructura ósea. En (A) y (B) puedes ver algunos puntos de referencia y músculos no visibles.



B



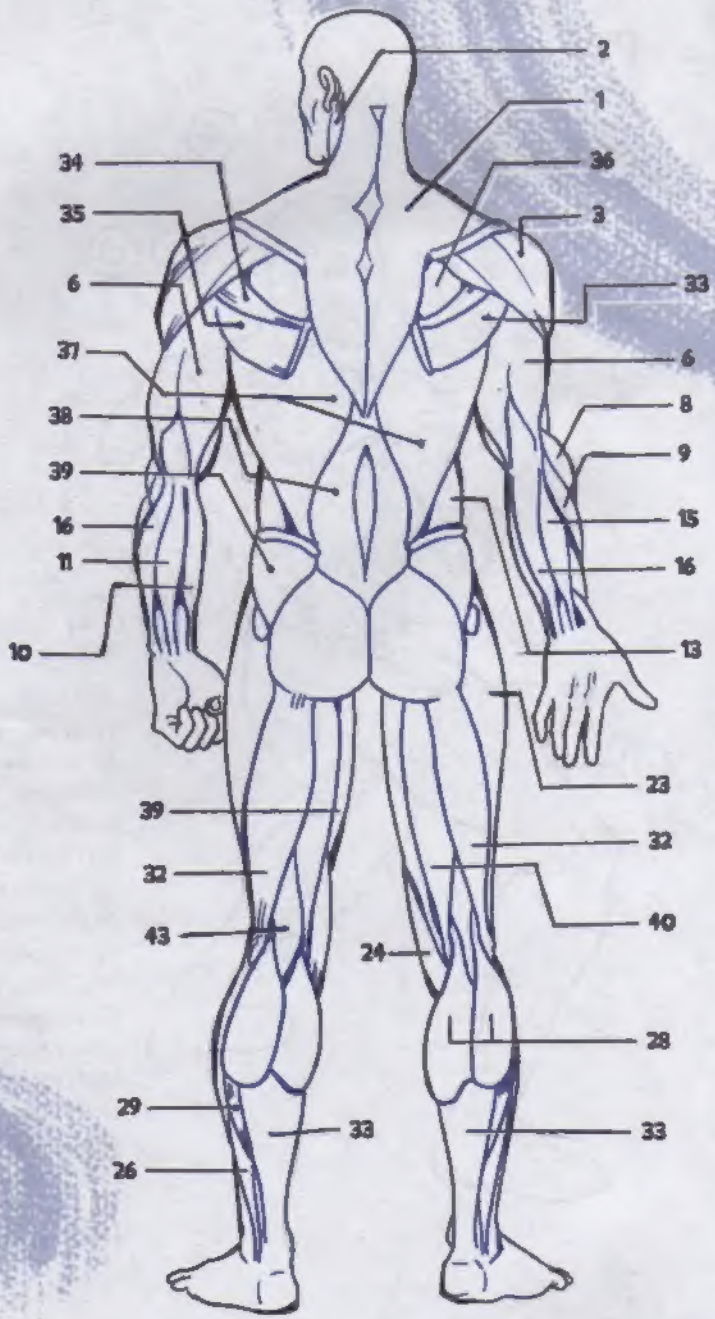
(1) El músculo bíceps recibe su nombre en parte al hecho de que aunque parece ser sólo uno es la unión de dos; de ahí el prefijo "bi" en su nomenclatura.
(2) El músculo oblicuo une la cresta ilíaca con la caja torácica con ayuda de las costillas.
(3) Observa la línea abdominal.
(4) El recto del fémur es paralelo al fémur, conectado en el borde de la cresta ilíaca a la rodilla, sin duda un buen punto de referencia. Este mismo punto se ve en (5) de donde también se conecta el sartorio.
(6) El basto interno tiene forma como de una gota.
(7) El braquial interior es un músculo parcialmente visible que sale desde el omóplato y se coloca en el mismo lugar que el bíceps, pero atrás o debajo de él.
(8) El redondo mayor va del omóplato al húmero.
(9) La cresta ilíaca conecta al glúteo medio con el trocante mayor (10) éste a su vez sirve de conexión para el basto medio (11).
(12) El músculo romboideo no es visible debido a que es cubierto por el trapecio (13) este último conectado al cráneo, al omóplato y a la columna vertebral.
(14) El músculo dorsal da forma a la espalda.

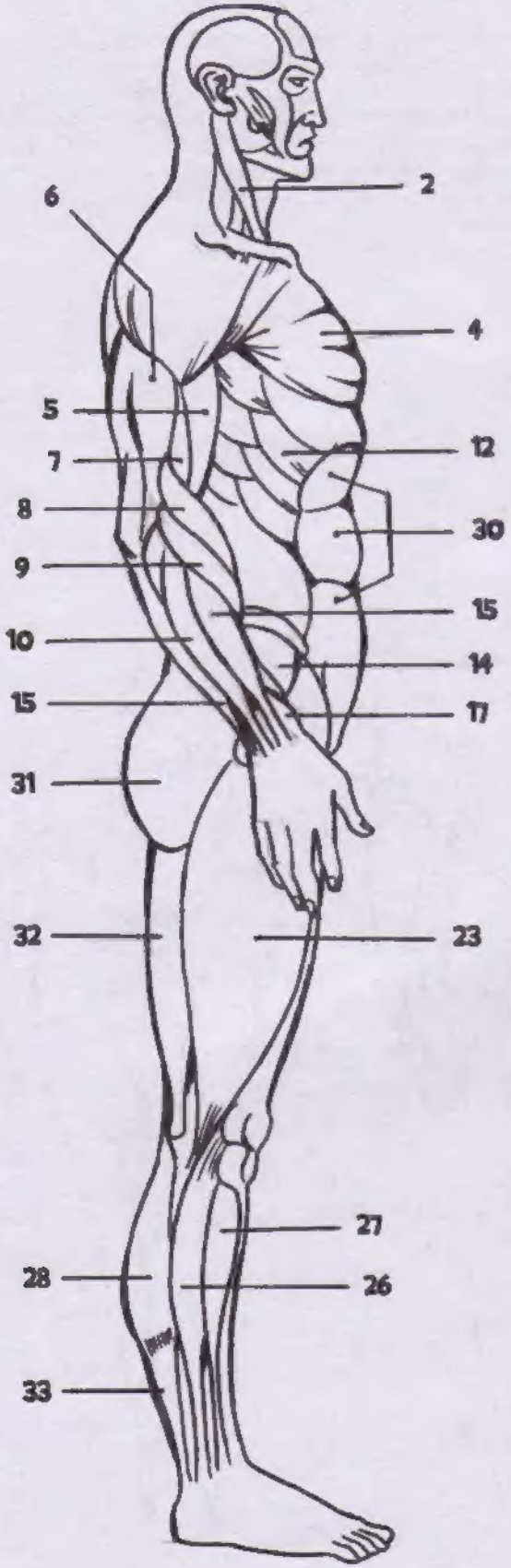


Canon muscular

A continuación se presentan los principales músculos del cuerpo humano, este canon te servirá como un mapa general al que podrás acudir cuando tengas duda sobre el nombre o ubicación de algún músculo.

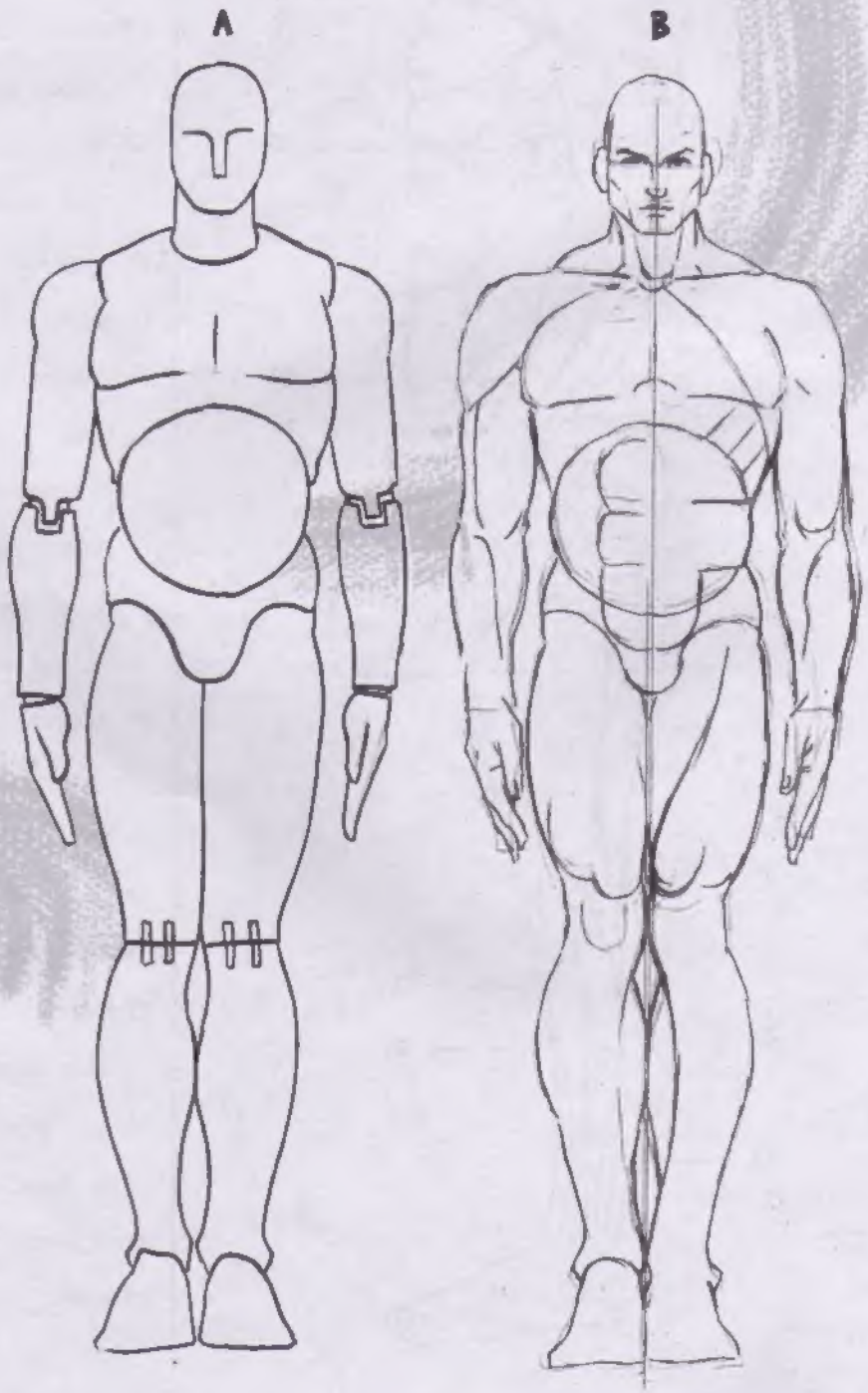
Usa ésta página y la siguiente para cualquier consulta.





1- Trapecio
2- Esternocleidomastoideo
3- Deltoides
4- Pectoral
5- Bíceps
6- Tríceps
7- Braquial interior
8- Supinador largo
9- Extensor carporadial
10- Flexor carporadial
11- Palmar largo
12- Serrato
13- Oblicuo
14- Glúteo medio
15- Extensor común
16- Flexor carpocubital
17- Extensor corto del pulgar
18- Extensor carpo cubital
19- Psoas ilíaco
20- Pectíneo
21- Abductor mayor
22- Recto del fémur
23- Basto externo
24- Sartorio
25- Basto interno
26- Peroneo largo
27- Tibial anterior
28- Gemelos
29- Soleo
30- Músculos abdominales
31- Glúteo mayor
32- Bíceps femoral
33- Talón de aquiles
34- Redondo menor
35- Redondo mayor
36- Infraespinoso
37- Dorsal
38- Lumbales
39- Delgado
40- Semitendinoso
41- Hueco popíteo

Los músculos en el hombre y la mujer son prácticamente iguales, lo que los hace verse tan diferentes es la proporción (que en el hombre es notablemente más acentuada) y la forma. Mientras en la mujer las formas deben dibujarse redondeadas, en el hombre han de hacerse más cuadradas o mejor definidas. Esto se ilustra en (1). La diferencia de volumen está marcada con ashurado, el brazo de la mujer adentro adopta exactamente las mismas curvas que el brazo del hombre, pero son más sutiles y redondeadas.

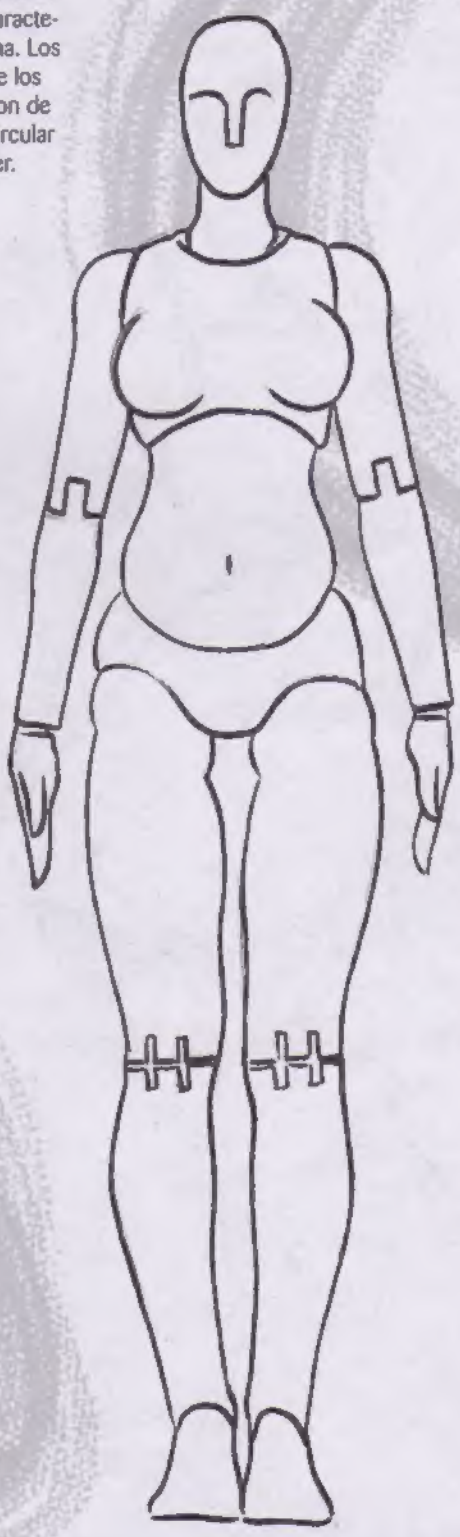


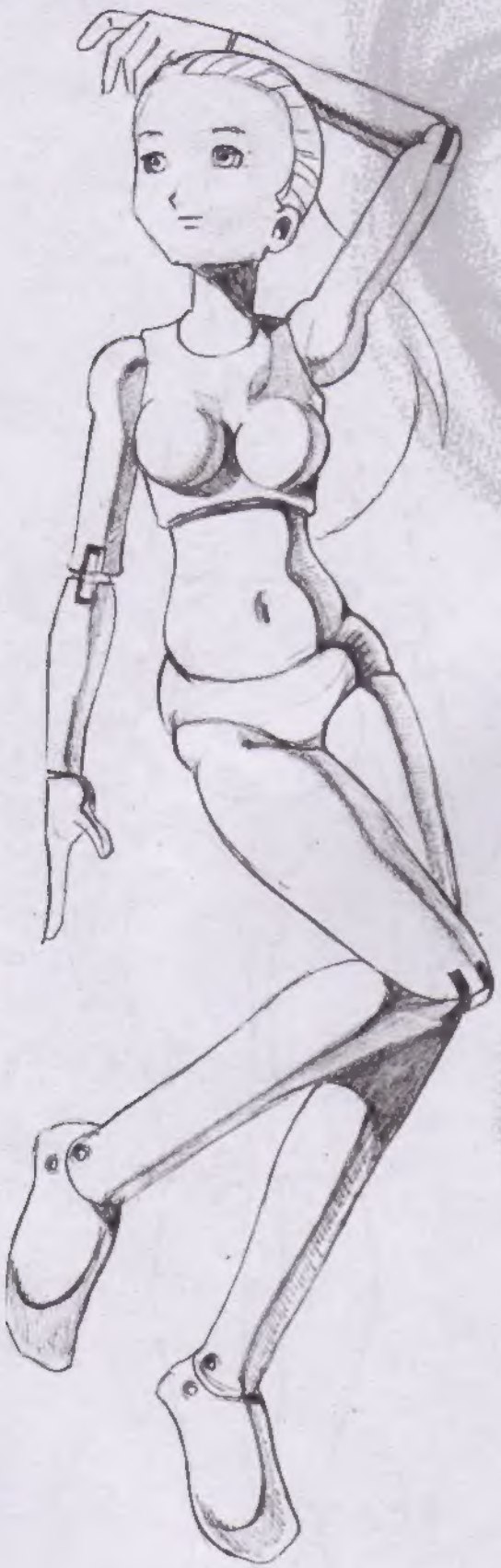
Fuera de esto los músculos en hombre y mujer son iguales, lo que te puede ayudar a diferenciar al hombre y la mujer es un "muñeco" para el hombre y otro ligeramente distinto para la mujer. El muñeco del hombre tendrá una esfera en la parte del abdomen colocada un poco por debajo del pecho (A) y algunos músculos simplificados y líneas de referencia en (B).

C

Para la "muñeca" de la mujer, haremos una especie de pera justo debajo del pecho que será el abdomen. A causa de esta pera la pelvis se achica y ensancha, lo que da la forma característica a la cadera femenina. Los pechos "cuelgan" desde los músculos pectorales y son de forma semiovalada, no circular como pudiera parecer.

D

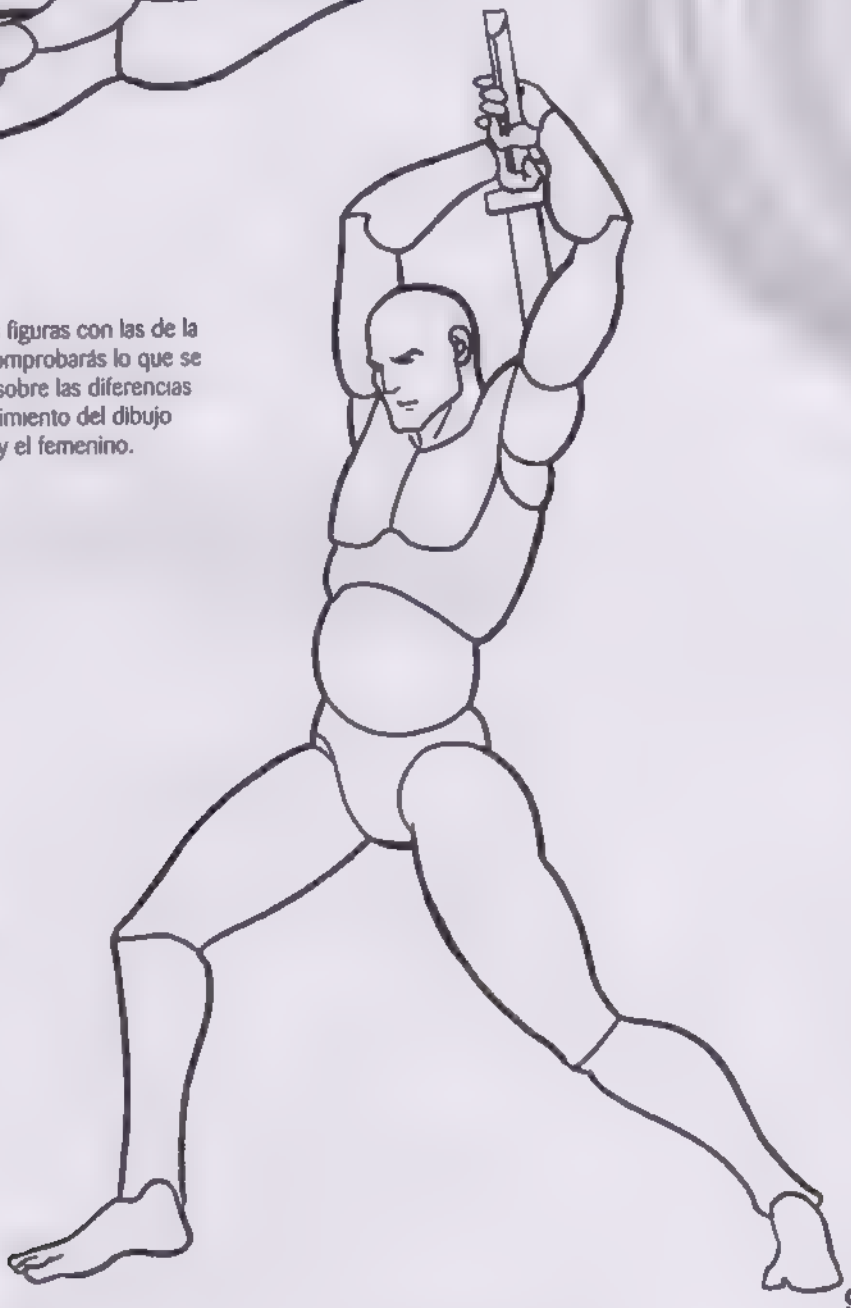




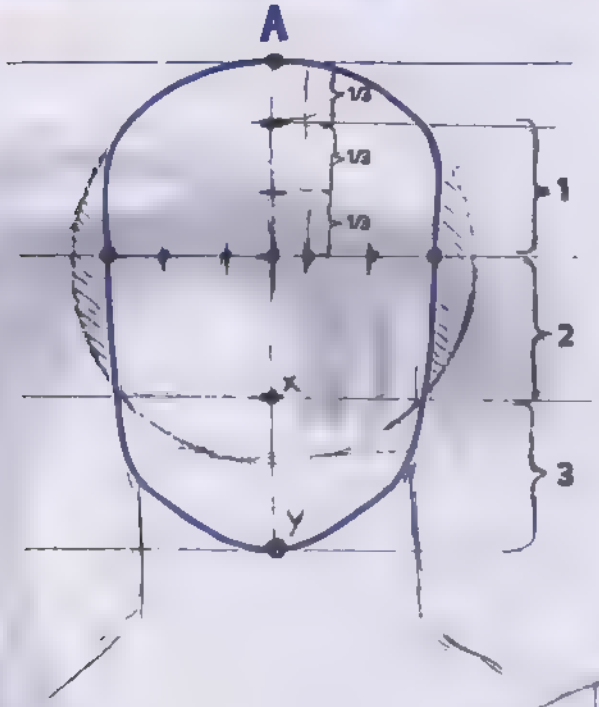
Aquí hay algunos ejemplos de cómo aplicamos este método para diferenciar al hombre de la mujer que pueden serte muy útiles, no sólo para dibujar figuras estéticas, sino para darle movimiento a la figura, dibujar figuras en vistas diversas o para definir algunos músculos.

Si comparas estas figuras con las de la página anterior, comprobarás lo que se mencionó antes sobre las diferencias en trazo y movimiento del dibujo masculino y el femenino.

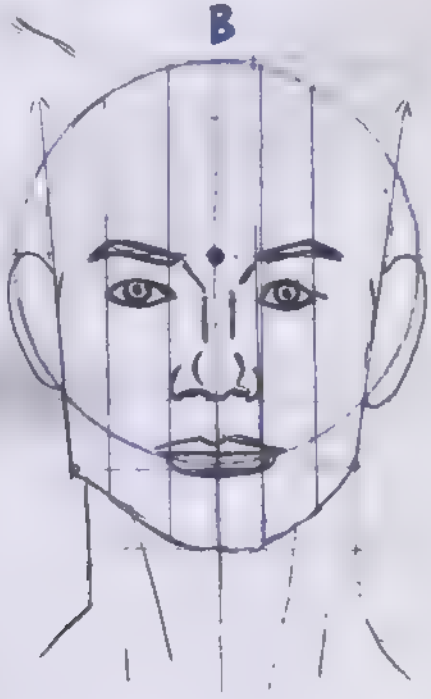
La figura del hombre es mucho más sólida y hasta cierto punto, cuadrada, mientras que la de la mujer es más redondeada y grácil.



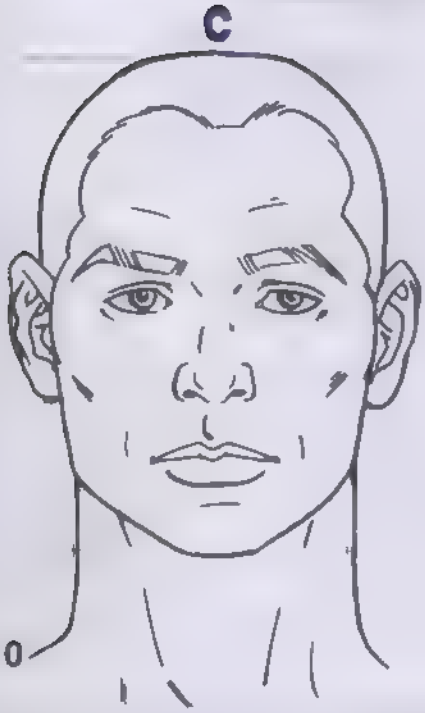
CONSTRUCCIÓN DE UN ROSTRO CON PROPORCIONES REALES



(A) Dibujemos un círculo, a partir del centro del círculo tracemos una línea vertical y otra horizontal, recortemos un poco los lados (área sombreada). Dividamos en tres el segmento de la línea vertical que va del centro al tope superior del círculo, y tomando como medida a partir del primer tercio hacia el centro, traza dos tramos más hacia abajo (1, 2 y 3), luego tomemos las dos marcas de abajo para trazar las líneas "X" y "Y".



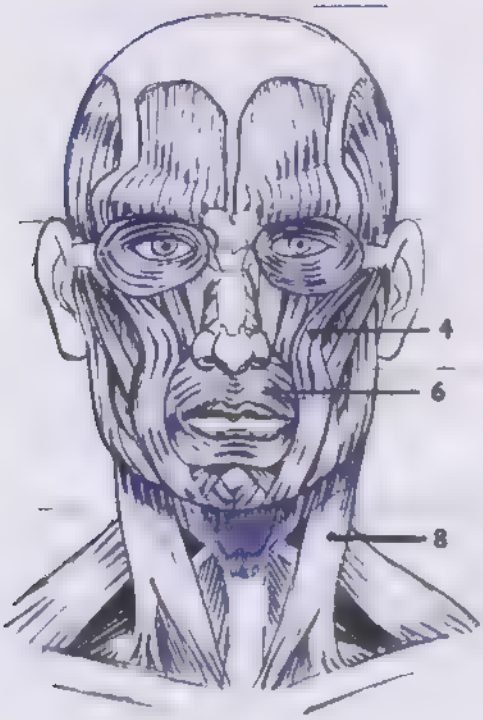
(B) Dividamos la línea horizontal en cinco partes. Esta línea marca la altura de las cejas, justo abajo estarán los ojos, caben "cinco ojos" de lado a lado de la cara, la nariz queda en el punto "X" y la boca entre "X" y "Y". "Y" es la barbilla.

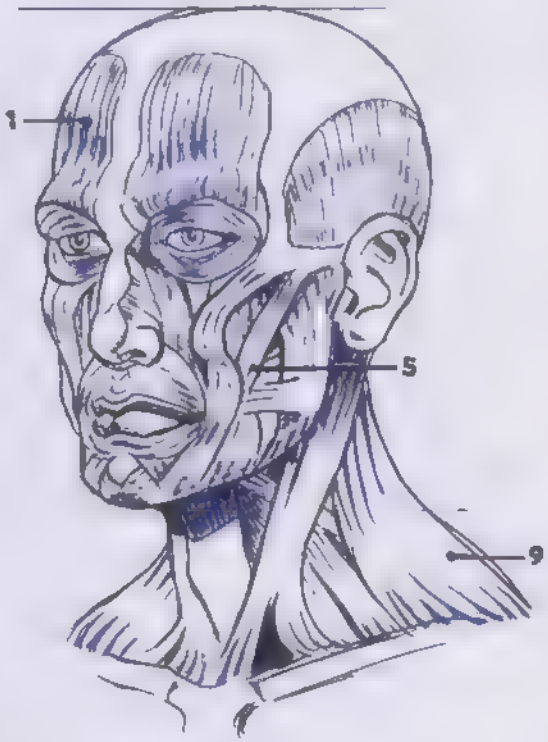


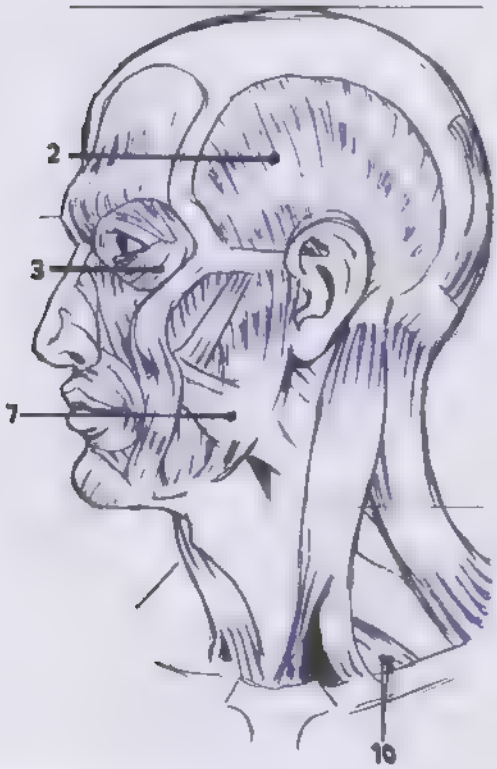
(C) Al detallar, la línea del cabello llega a la altura del primer tercio de la frente. Checa en la siguiente página los músculos para que sepas cómo se dibujan las líneas del rostro.

LOS MÚSCULOS DEL ROSTRO

Es importante estudiar los músculos del rostro, en ellos se encuentran las líneas de expresión, las líneas que se forman en el rostro de los ancianos y otras líneas que ayudan en la comprensión de las estructuras faciales, recuerda que el dibujo realista sienta las bases para todo tipo de dibujo.







1- Frontal

2- Temporal

3- Orbicular de los párpados

4- Cigomático mayor

5- Bucinador

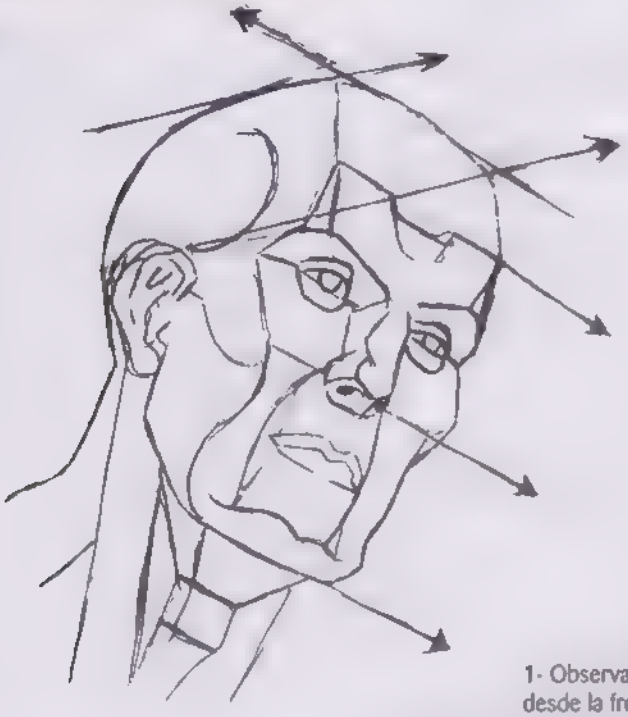
6- Orbicular de los labios

7- Macetero

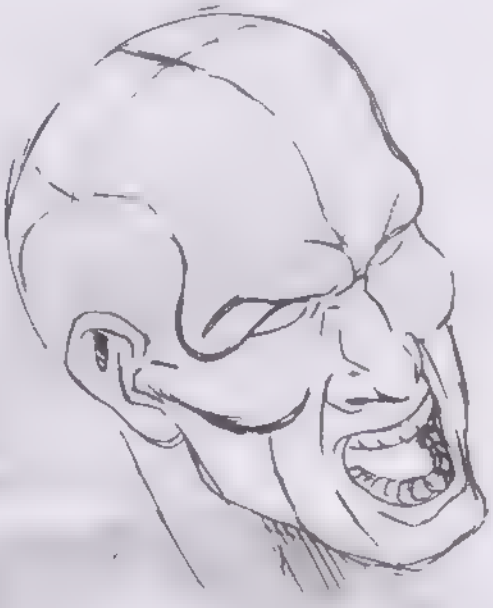
8- Esternocleidomastoideo

9- Trapecio

10- Omo-hideo



Checa en estos ejemplos los músculos simplificados, nota la estructura ósea y el tejido muscular unidos



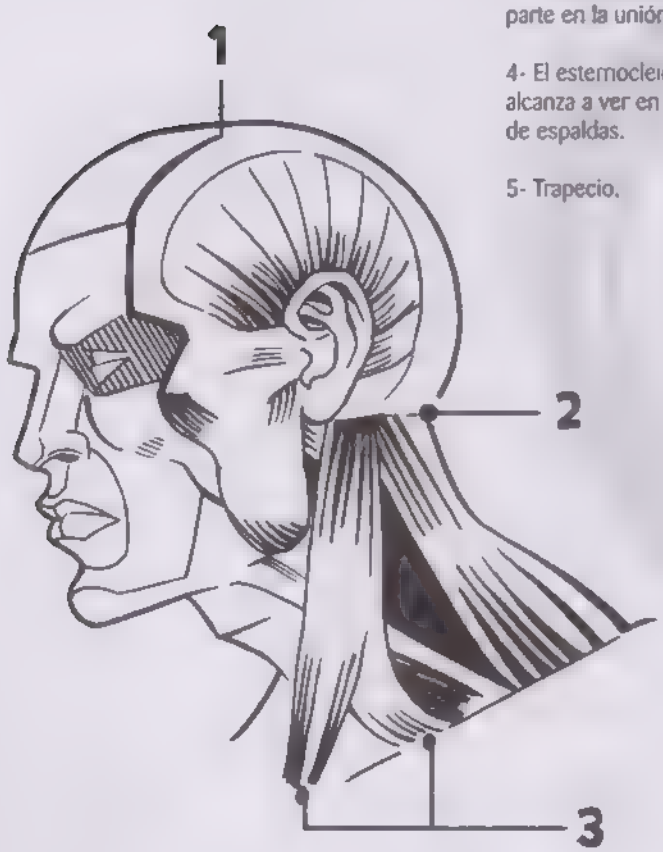
1- Observa la línea remarcada desde la frente pasando por el pómulo y luego el macetero.

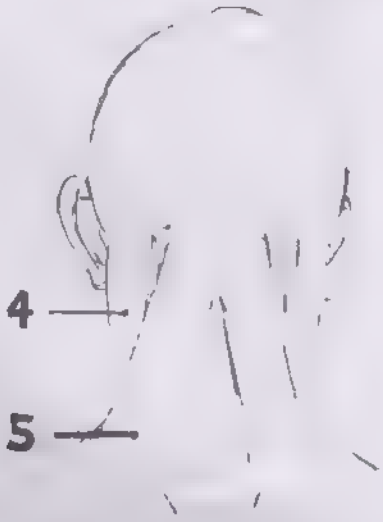
2- La oreja delimita la nuca.

3- El esternocleidomastoideo se parte en la unión con la clavícula.

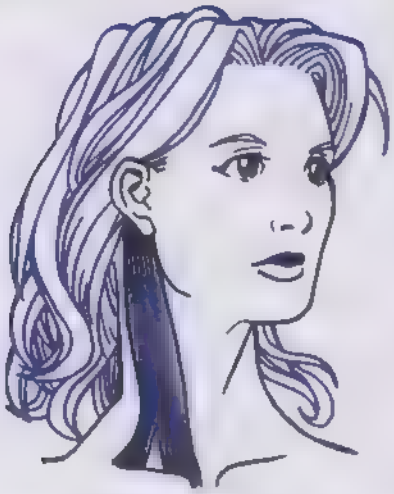
4- El esternocleidomastoideo se alcanza a ver en la cabeza vista de espaldas.

5- Trapecio.



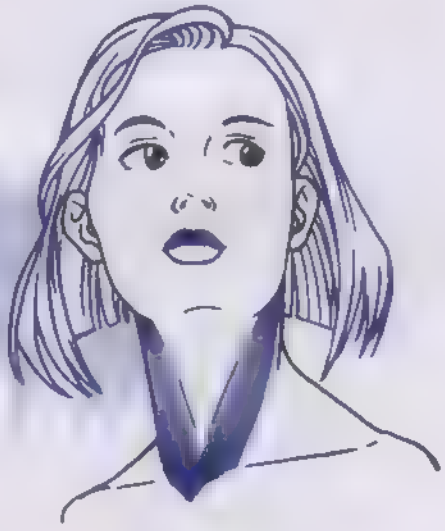


CONSIDERACIONES EN EL CUELLO



A

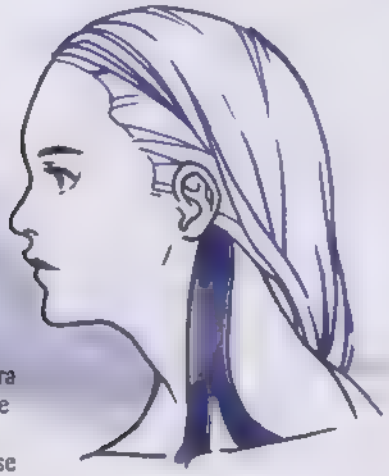
A) Al voltear la cabeza a la izquierda el esternocleido-mastoideo de la derecha se resalta y viceversa.



B

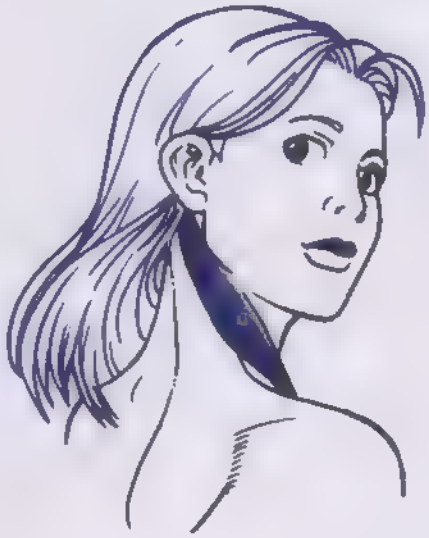
B) En esta posición observa cómo el trapecio se nota muy bien en la derecha, mientras el de la izquierda no se ve.

D) Cuando el cuello se tuerce el esternocleidomastoideo se trenza con el trapecio formando varios pliegues.



C

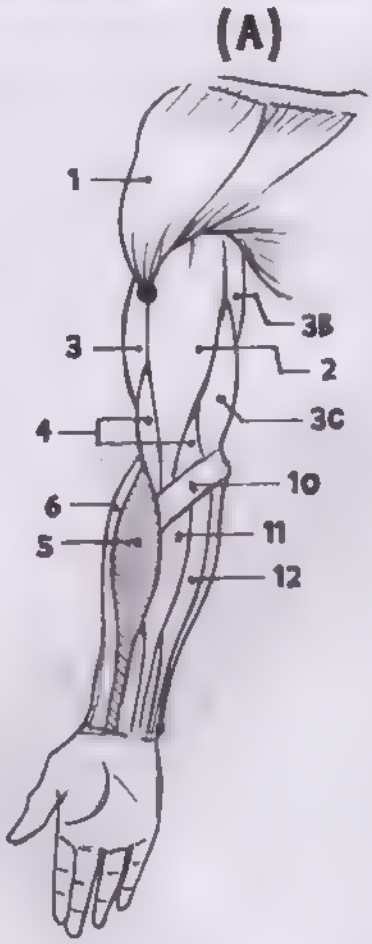
C) El cuello sólo gira 180 grados, puede quedar de perfil cuando el cuerpo se ve totalmente de frente o totalmente de espalda.

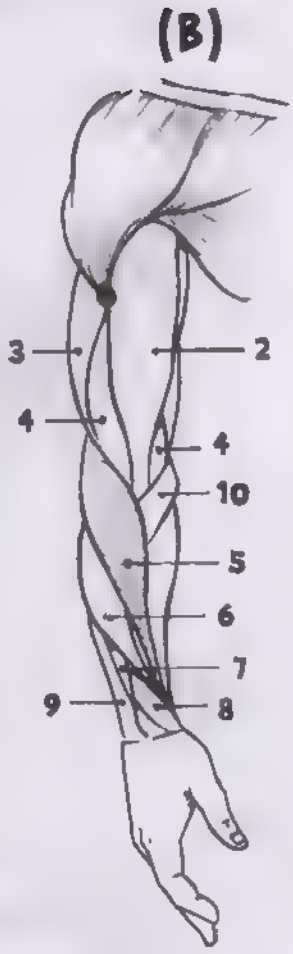


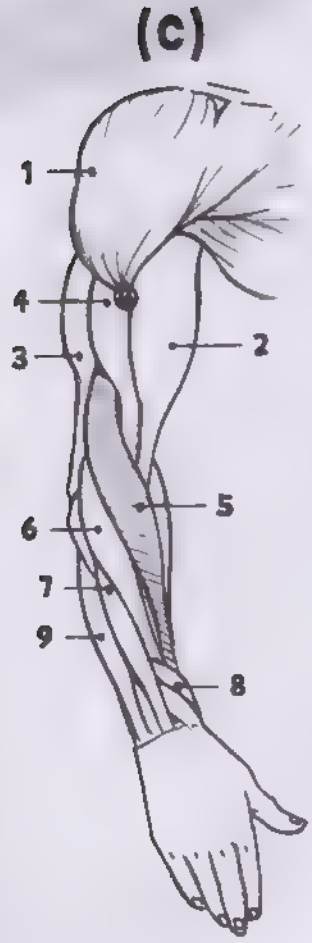
D

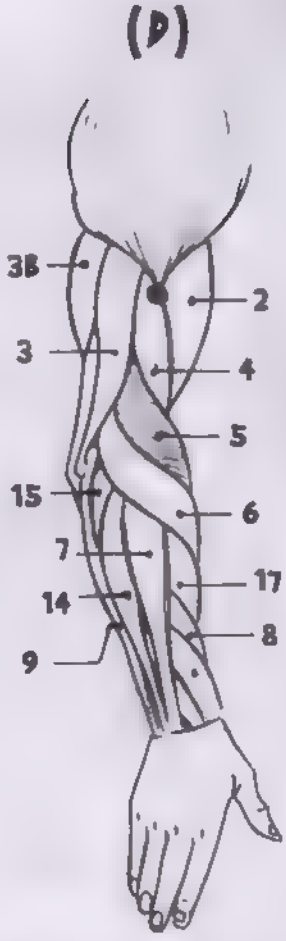
LOS MÚSCULOS DEL BRAZO

"A", "B" y "C" es el brazo visto de frente, la mano gira 180 grados, al hacer este movimiento algunos músculos se esconden mientras otros se muestran Toma como referencia el punto en el músculo deltoides y cómo éste se desplaza.





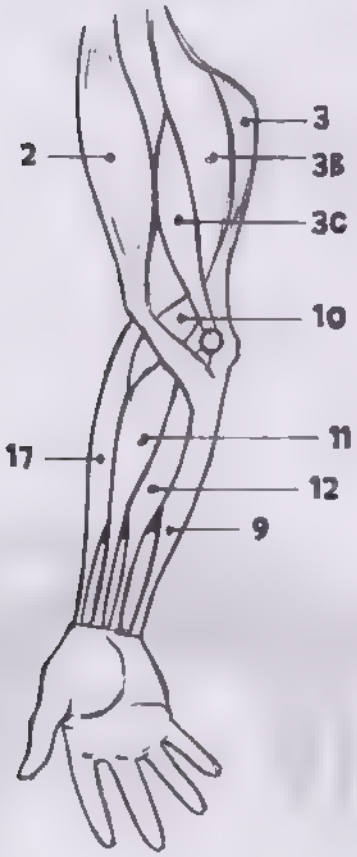




También el supinador largo ha sido sombreado para que veas cómo al girar la mano, el supinador largo que sale entre el braquial interior y el tríceps parece seguir al dedo pulgar. Si aprendes de memoria los nombres te ayudará a comprender los músculos en distintas poses, flexionado o girando

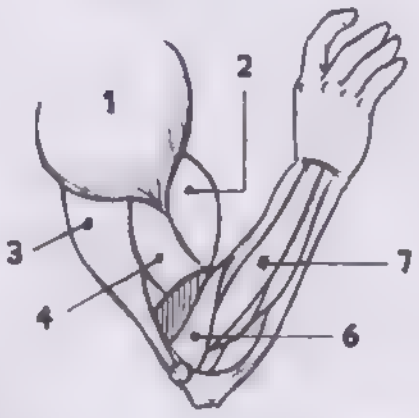
"D" es el brazo visto de perfil.

(E)

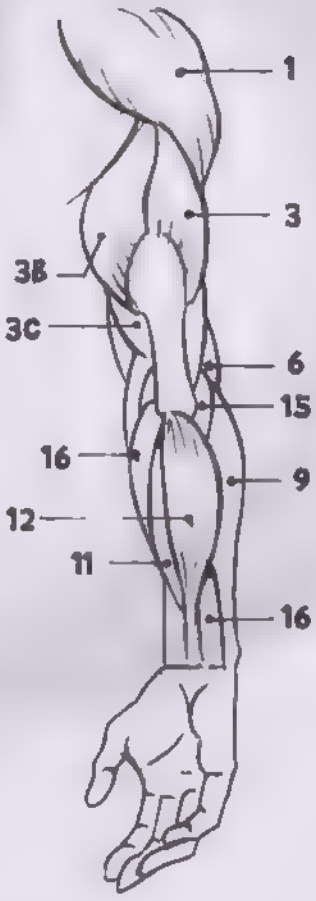


"E" es la vista interna del brazo
"F" es el brazo visto de espaldas
"G" es el brazo flexionado visto por delante y por detrás

(G)

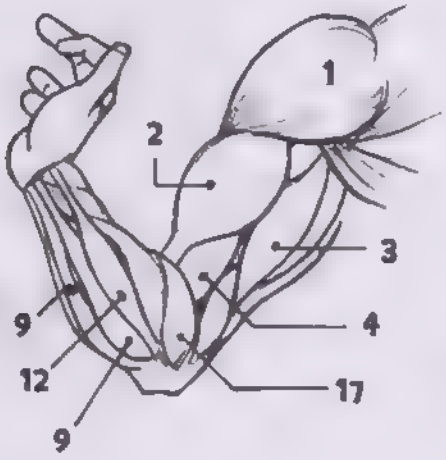


(F)



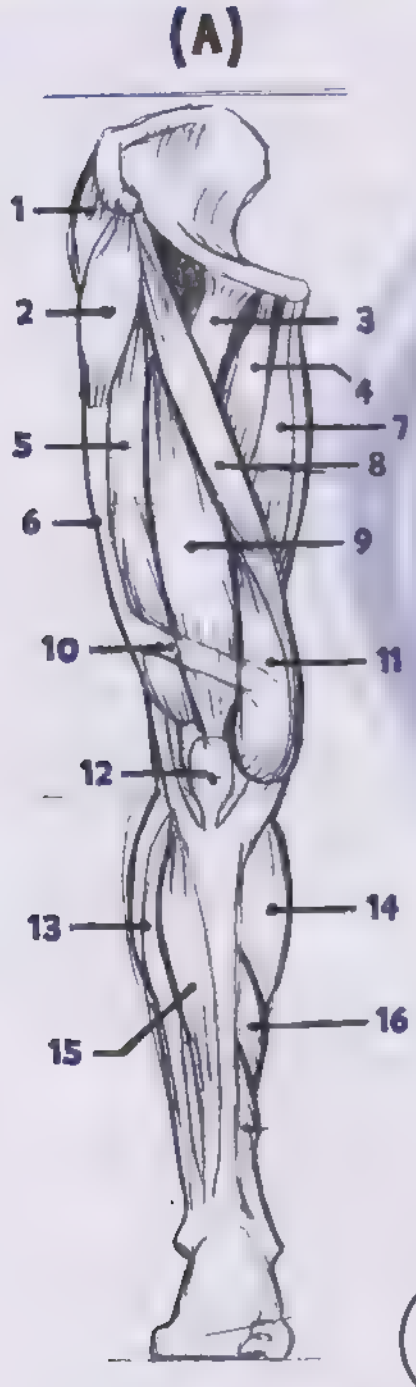
Lista de nombres de los músculos del brazo

1) Deltoides
2) Bíceps
3) Tríceps basto externo
3b) Tríceps porción larga
3c) Tríceps basto interno
4) Braquial interior
5) Supinador largo
6) Extensor carpo radial
7) Extensor común
8) Extensor corto del pulgar

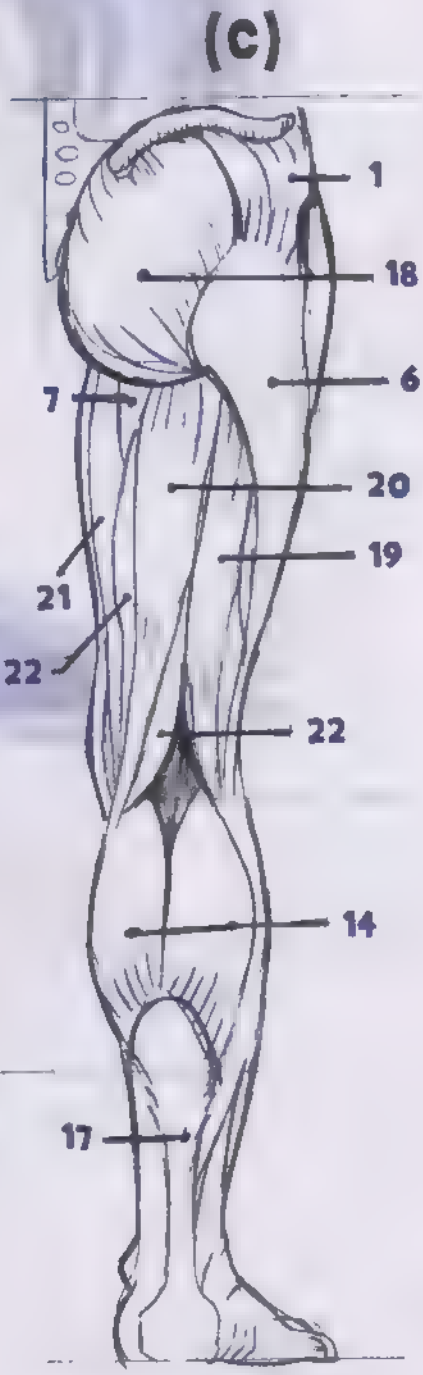


9) Extensor carpo cubital
10) Pronador
11) Flexor carpo radial
12) Palmar largo
13) Flexor carpo cubital
14) Extensor corto de los dedos
15) Anconeo
16) Flexores de la mano
17) Radial del brazo

LOS MÚSCULOS EN LAS PIERNAS



A. Vista de frente
B. Vista de perfil
C. Vista de atrás
D. Vista perfil interior

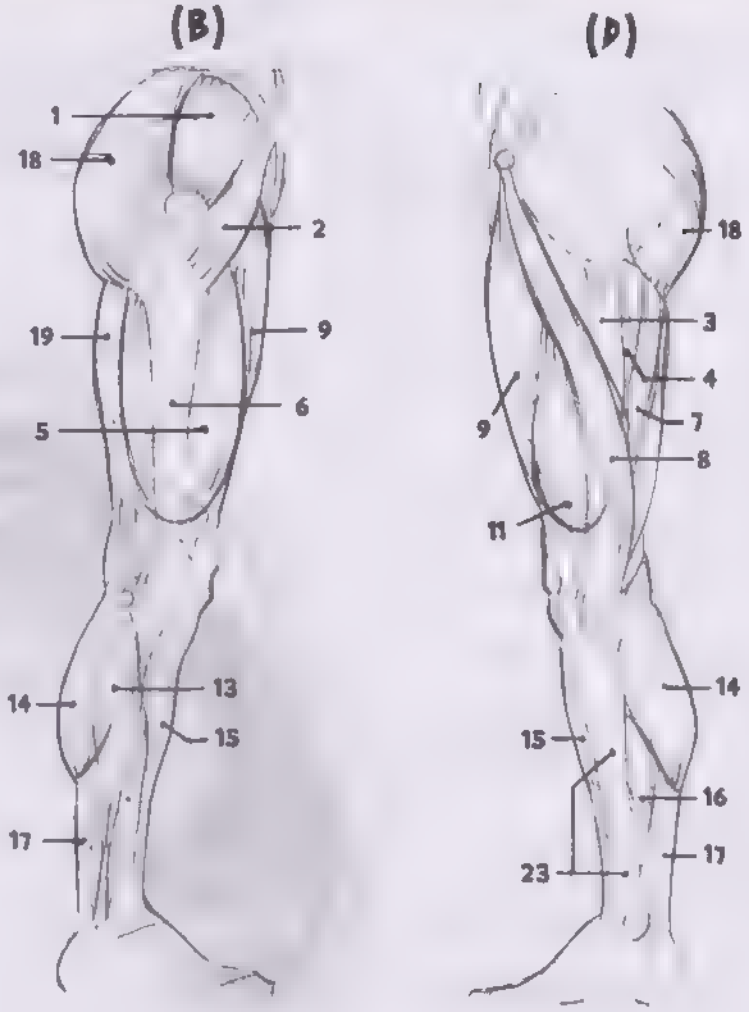


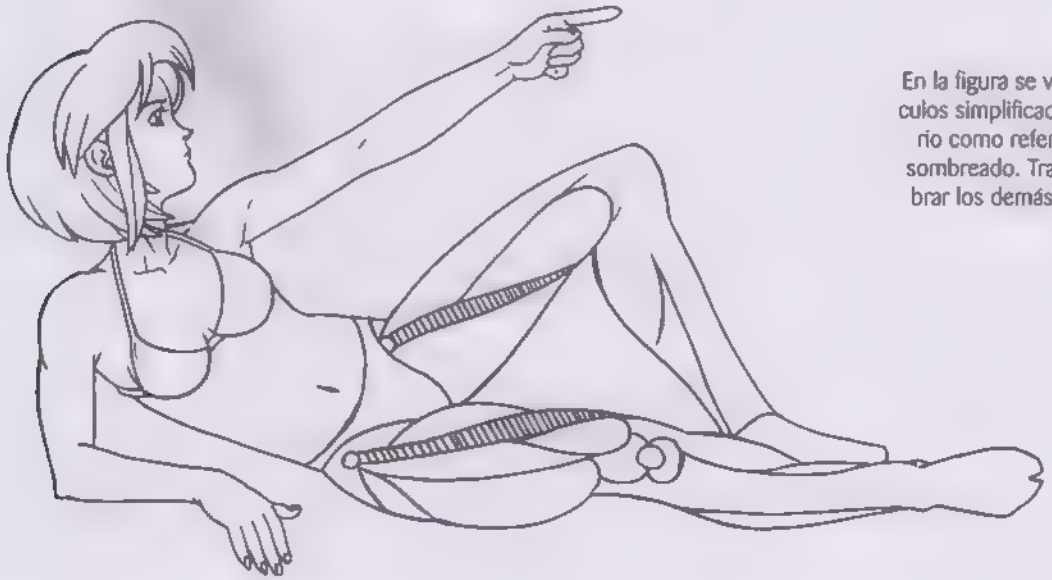
Después de entender la estructura y la proporción de la pierna, lo más importante es aprenderse los músculos. Puede parecer complicado, pero con la práctica te darás cuenta de que son menos músculos de los que parecen. Los más notables han sido remarcados. Observa con atención cómo se ven los músculos en distintos grados de giro, compáralos y relaciónalos.

Ubica estos músculos en ésta y en la página anterior.

1) Glúteo medio *
2) Tensor de la facia lata *
3) Psoas iliaco
4) Pectíneo
5) Basto lateral *
6) Facia lata *
7) Abductor mayor
8) Sartorio *
9) Recto del fémur *
10) Banda de ritcher
11) Basto medio *
12) Ligamento de la rotula
13) Peroneo largo
14) Gemelos *
15) Tibial anterior
16) Soleo
17) Tendón de aquiles *
18) Glúteo mayor
19) Bíceps femoral *
20) Semitendinoso
21) Delgado
22) Semimembranoso
23) Tibia (hueso)

Los músculos marcados con * son los más importantes al dibujar.

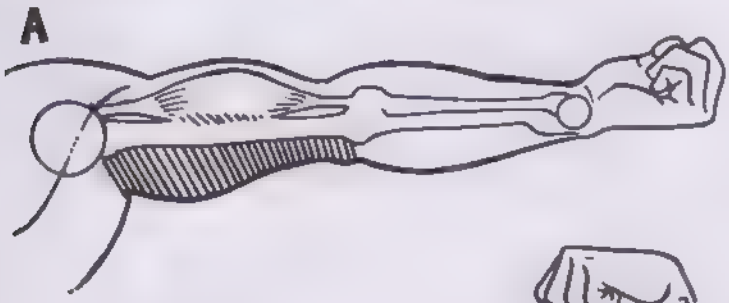




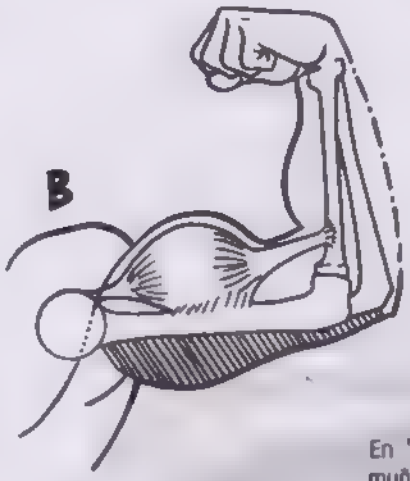
En la figura se ven los músculos simplificados. El sartorio como referencia esta sombreado. Trata de nombrar los demás músculos.

ALGUNAS CONSIDERACIONES DEL BRAZO

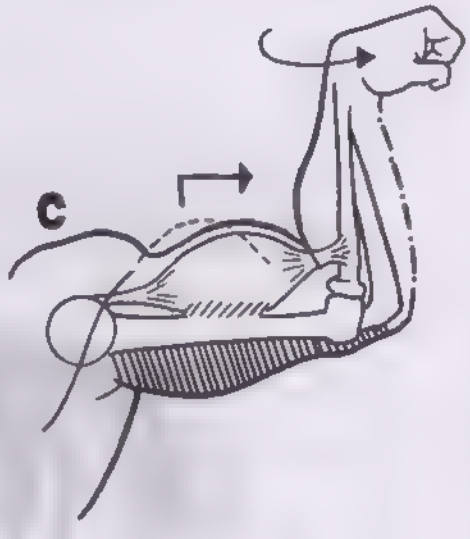
1. FUNCIONAMIENTO DEL BÍCEPS



En "A" el bíceps unido al húmero permanece en reposo al estar el brazo extendido.

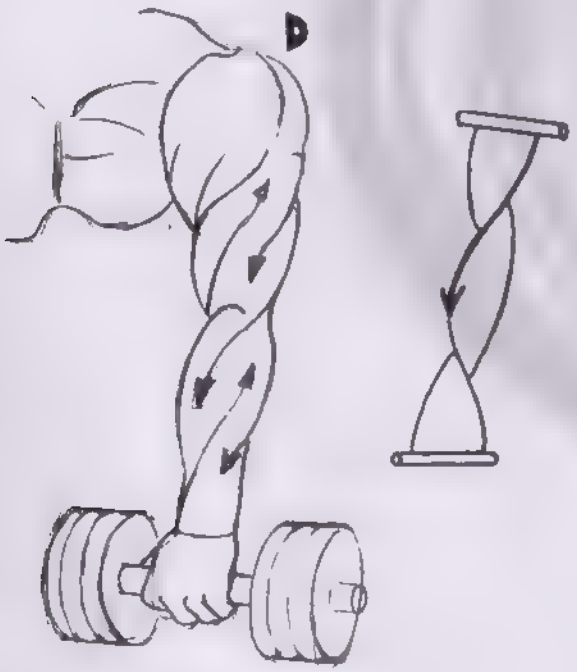


En " B " al estar el brazo flexionado, el bíceps que está unido al cúbito, crece.



En "C" al girar la muñeca el bíceps sigue su movimiento.

En A, B y C el área sombreada es la caída y la forma del tríceps.

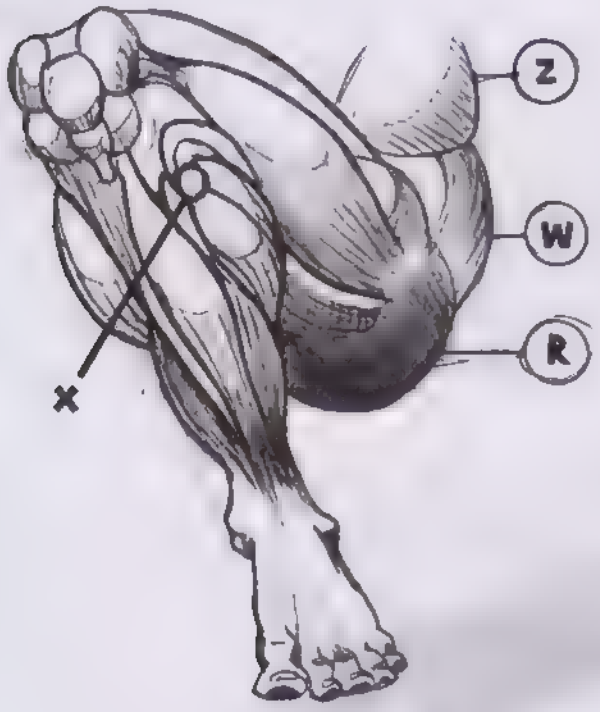


En "D" observa cómo cuando el pulgar señala hacia adentro, los músculos del brazo se trenzan.

En " E " todos los músculos con formas cuadradas, especialmente aquí se destaca el tríceps y cómo sale el húmero entre estos músculos.

(1)

CONSIDERACIONES EN LA PIERNA FLEXIONADA



(2)

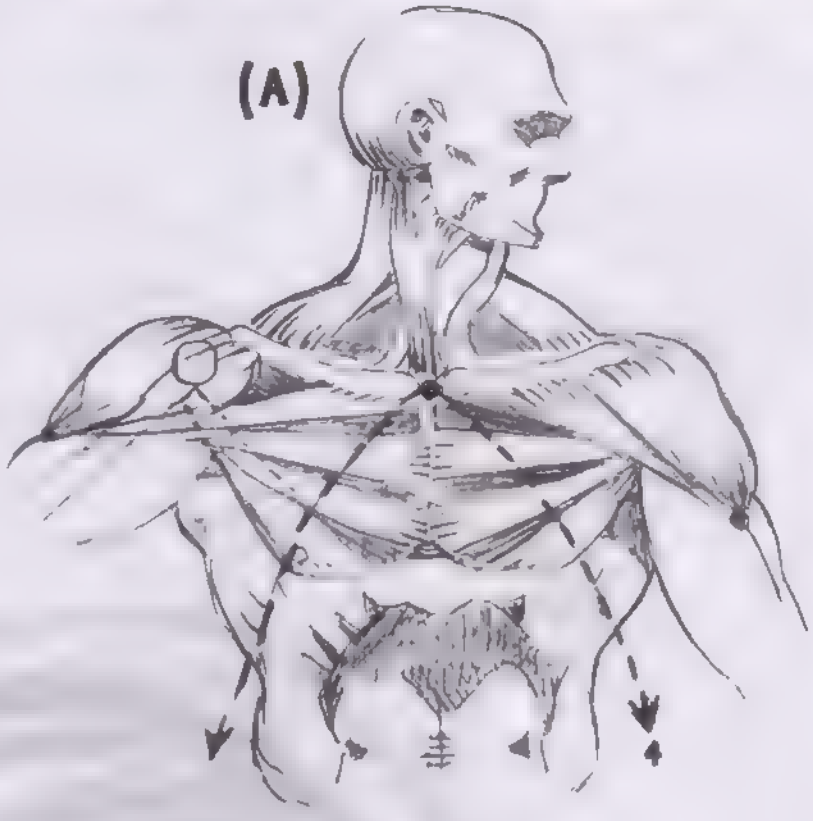
En (1) observa a "Z" (oblicuo), "w" (gluteo medio) y "R" (glúteo mayor) cada uno genera una curva en la pierna, "x" es un hueso visible (la cabeza del peroné).

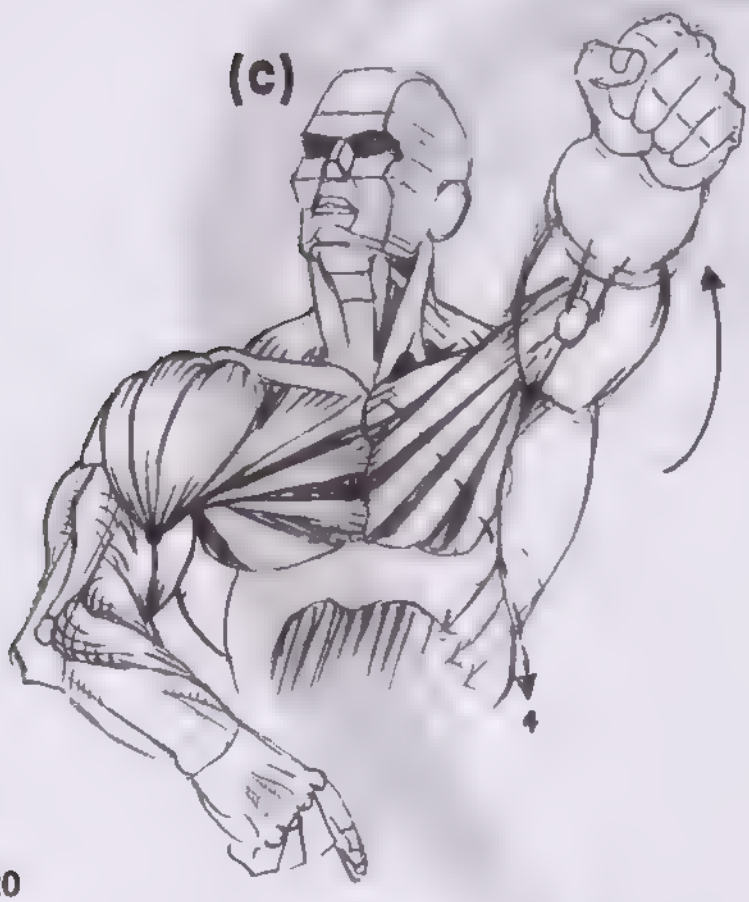
En (2) el bíceps femoral está sujeto a la cabeza del peroné, de la misma forma que el biceps del brazo se une al húmero, es muy notable cuando hacemos un esfuerzo.

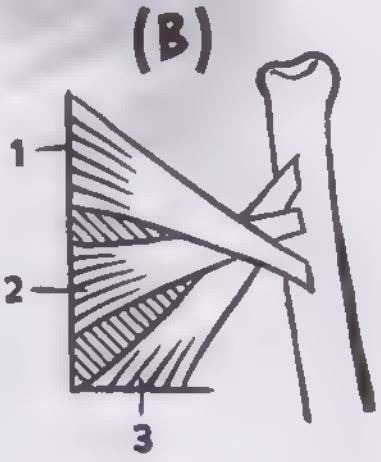
LOS MÚSCULOS PECTORALES

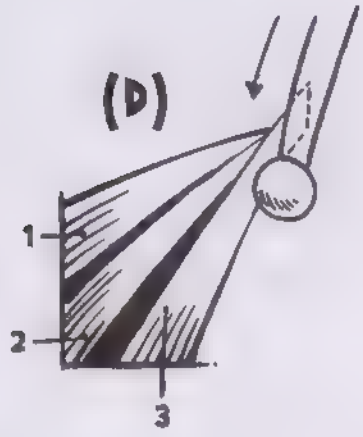
Los músculos pectorales son una especie de tiras sujetas del esternón al húmero, en posición normal la tira de hasta arriba (1) es la que está enfrente de todas y es la que está más abajo el húmero, así sucesivamente (2) está encima de (3) pero (3) es la que se une al húmero en un punto más alto, como se observa en " B ".

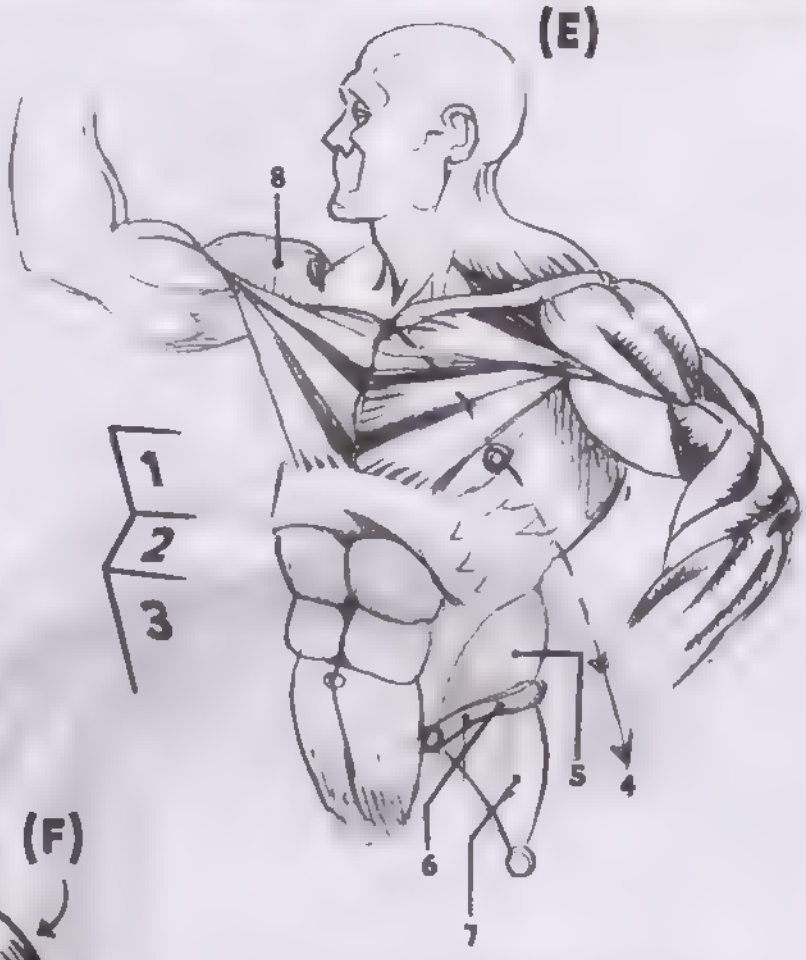
En "A" las líneas punteadas indican la posición del serrato mayor (4). Al levantar el brazo las tiras del músculo pectoral se "desenrollan" y (1) queda atrás, (2) en medio y (3) adelante, como se ilustra en "D".











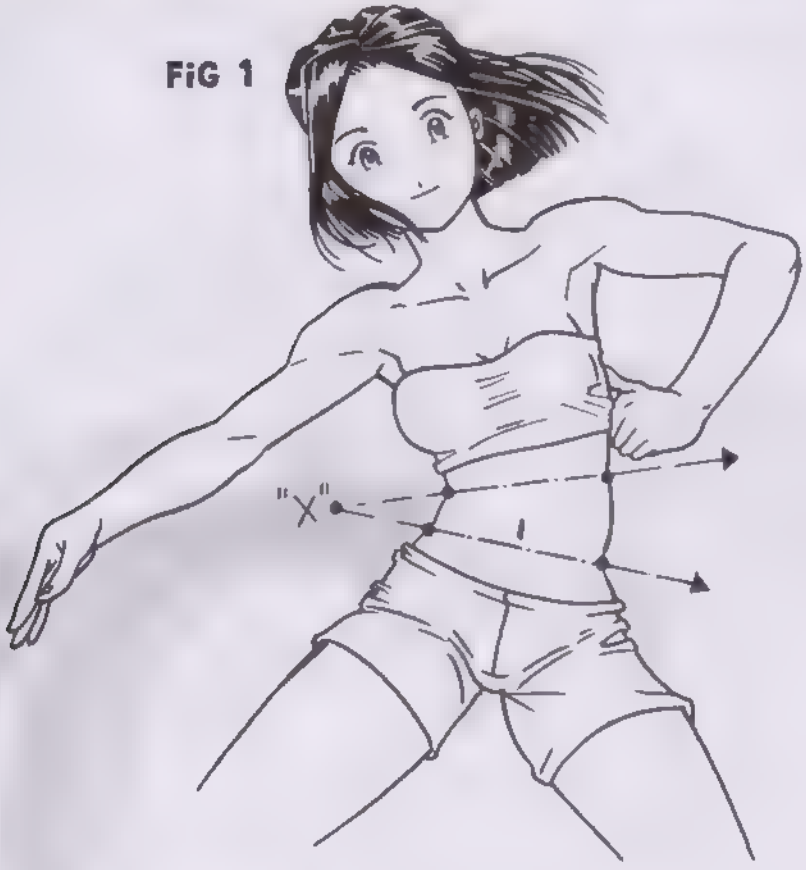
En "E" además de los músculos pectorales, observa los músculos abdominales, son únicamente tres, como se ve en "E" el músculo abdominal (2) esta "mirando" hacia arriba.

El (5) son las mal llamadas llantas, realmente es el músculo oblicuo. La grasa se acumula en él fácilmente.

El (6) es la cresta ilíaca, donde se une el oblicuo y el glúteo medio (7).
En (8) es importante no confundir el hombro, o deltoides, con los músculos pectorales.

En " F " observa cómo los musculos abdominales se tuercen uno sobre otro.

FiG 1



En la figura 1 checa cómo al torcer el cuerpo uno de los oblicuos se hace pequeño mientras que el otro se extiende, el punto "X" sirve como punto de fuga.

En la figura 2 la cresta ilíaca une al oblicuo y el glúteo medio, pero además del extremo de la cresta ilíaca sale el recto del fémur (A).

En la figura 3 observemos algunas reglas de proporción. (B) El pecho debe coincidir con la punta del deltoides. En (C) el oblicuo inicia donde termina el primer músculo abdominal. En (D) el oblicuo termina a la mitad del tercer músculo abdominal. (E) El tercer músculo abdominal siempre será más grande que cualquiera de los dos primeros.

FiG 2

FiG. 3

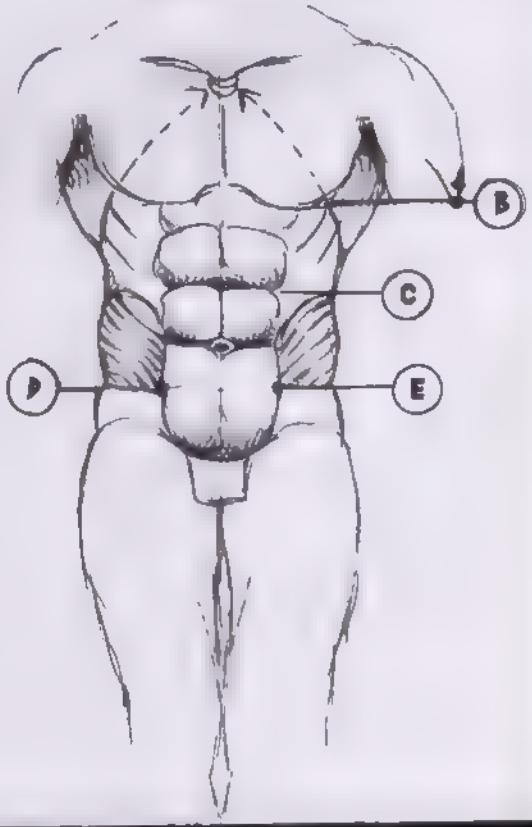


FiG 4

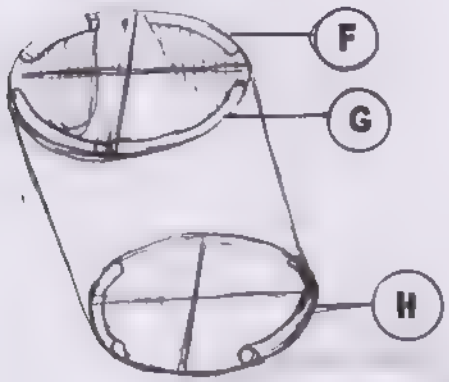
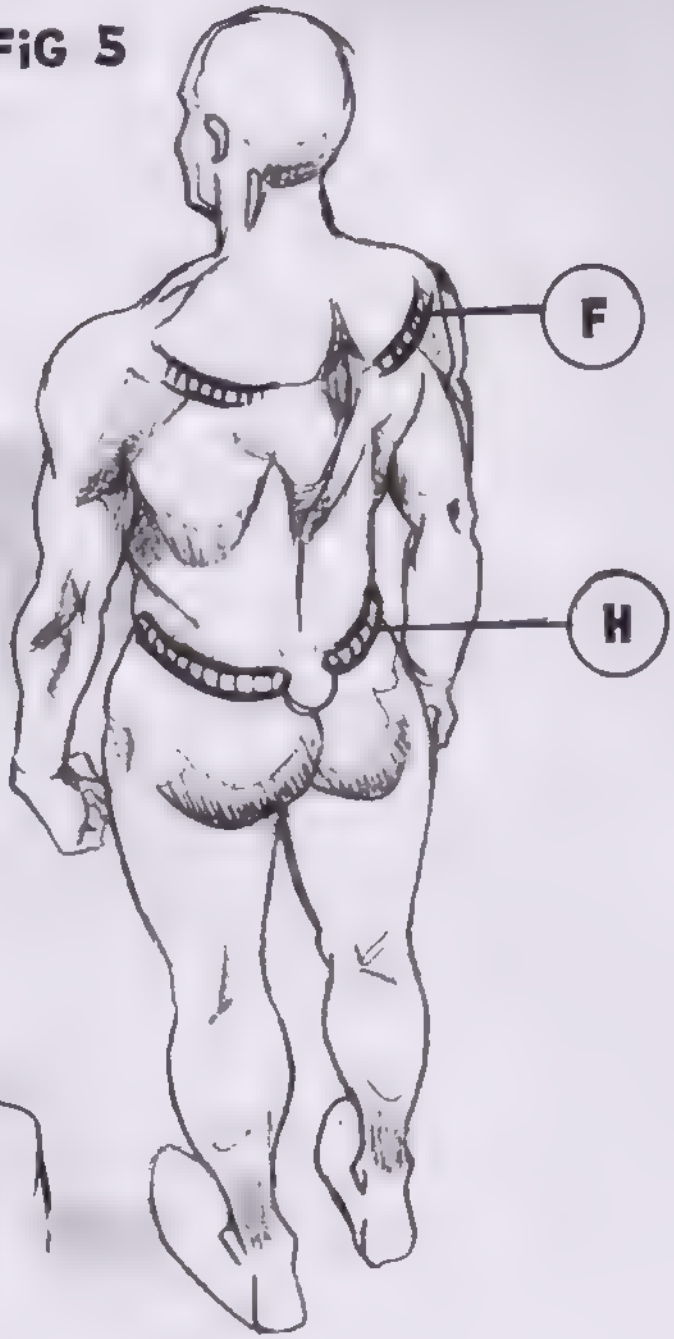


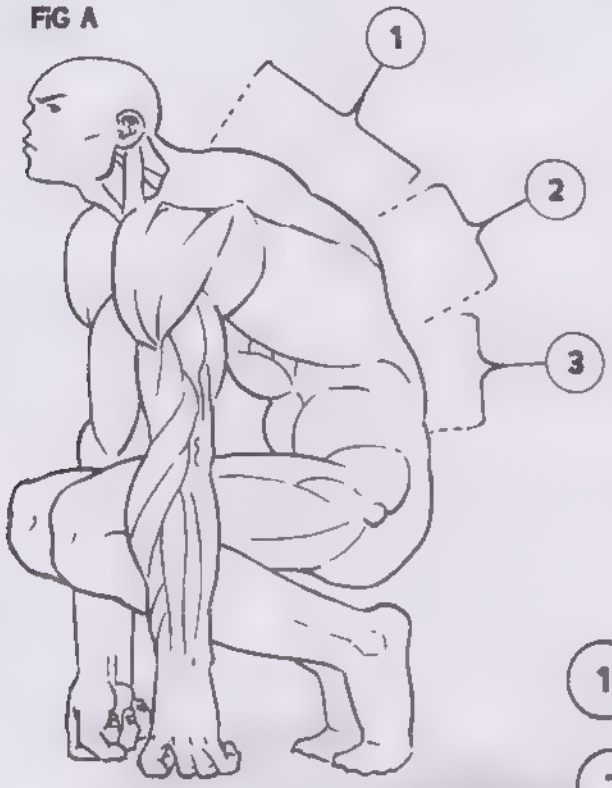
FiG 5



En las figuras 4 y 5 trata de ver el cuerpo como un barril, al ver desde arriba o desde abajo un cuerpo la cresta ilíaca (H) las clavículas (G) y los omóplatos (F) se verán curvos y no rectos como cuando los vemos de frente.

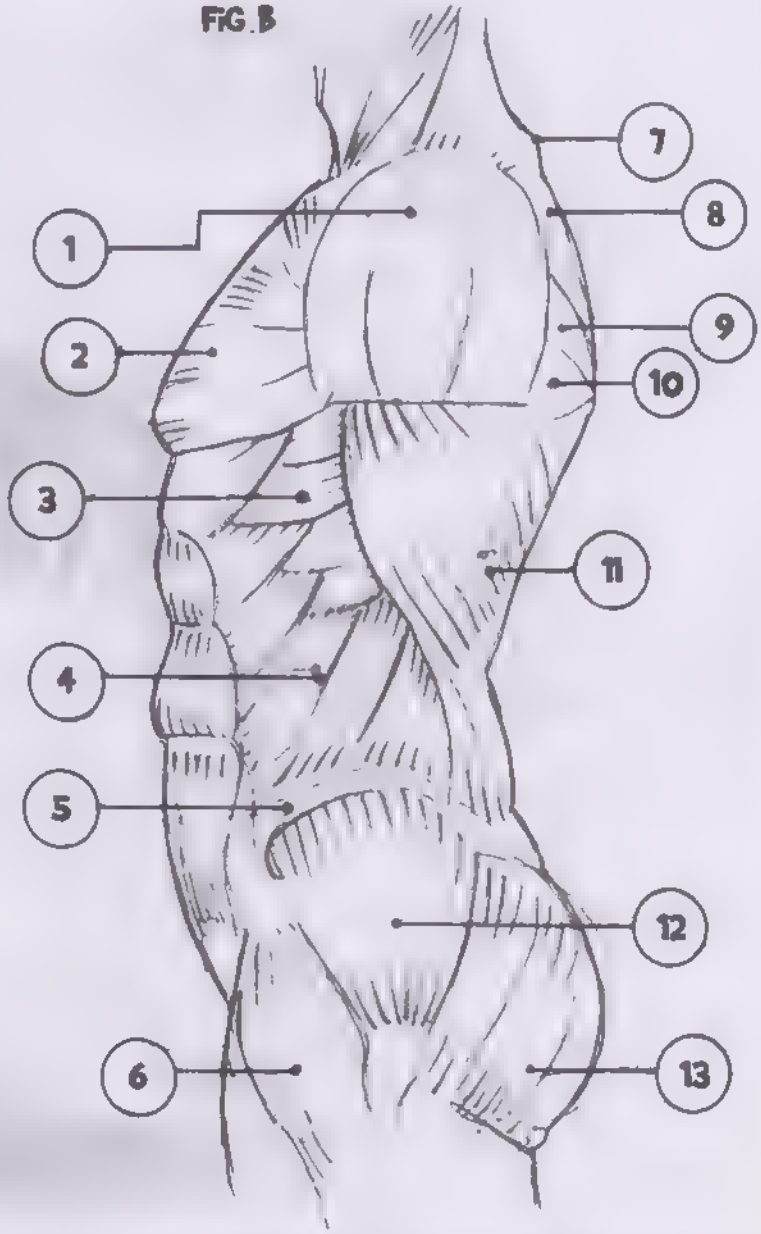
LOS MÚSCULOS EN EL TÓRAX DE PERFIL

FIG A



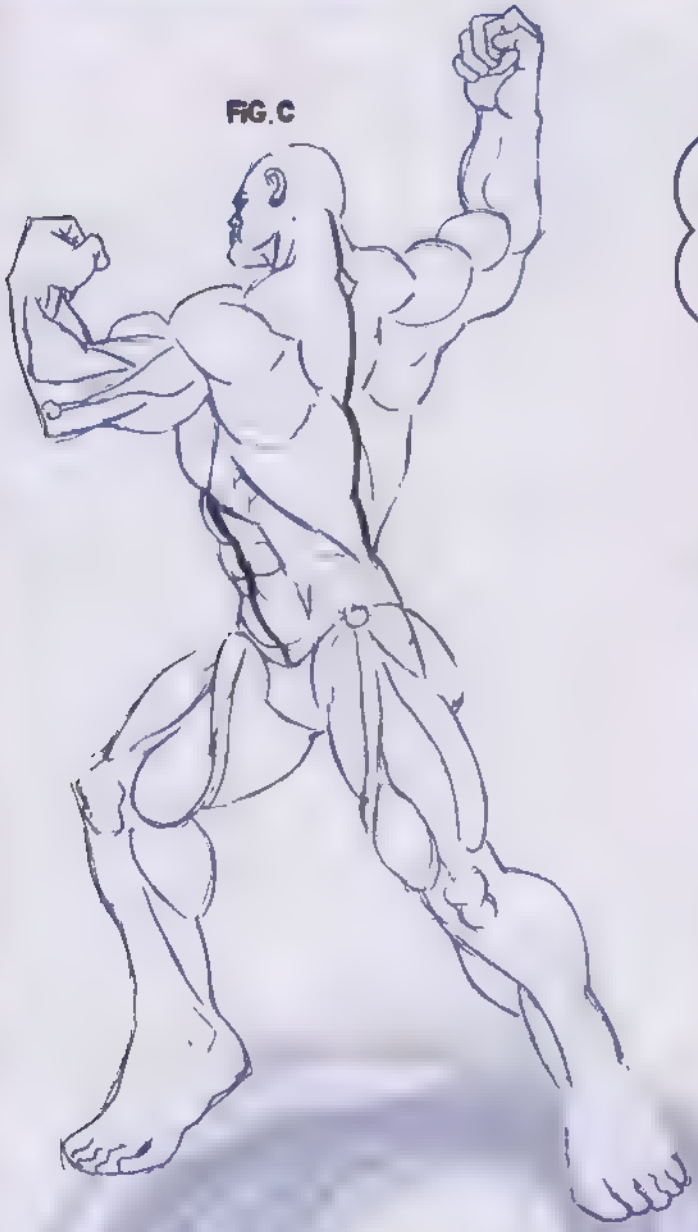
En la figura A las curvas que se forman en la espalda corresponden al trapecio (1), el músculo dorsal ancho (2) y los músculos dorsales (3), al estar agachados son muy notables. En la figura (B) memoriza los nombres de los músculos, esto te ayudará a reconocerlos en otras posiciones

FIG B



1- Deltoides
2- Pectoral mayor
3- Serrato mayor
4- Oblicuo
5- Cresta ilíaca
6- Tensor de la facia lata
7- Séptima vértebra (Hueso)
8- Trapecio
9- Infraespinoso
10- Redondo mayor
11- Dorsal ancho
12- Gluteo medio
13- Glúteo mayor

FIG. C



En las figuras C y D (tórax en torsión) date cuenta de que cuando el tórax gira demasiado, es posible ver la línea de la columna en la espalda y la línea central del abdomen al mismo tiempo. Los músculos al enrollarse generan pliegues en la piel, estos pliegues seguirán el sentido del giro.

FIG. D

CONSIDERACIONES DE LOS MÚSCULOS DE LA ESPALDA Y SU MOVIMIENTO

FiG. A

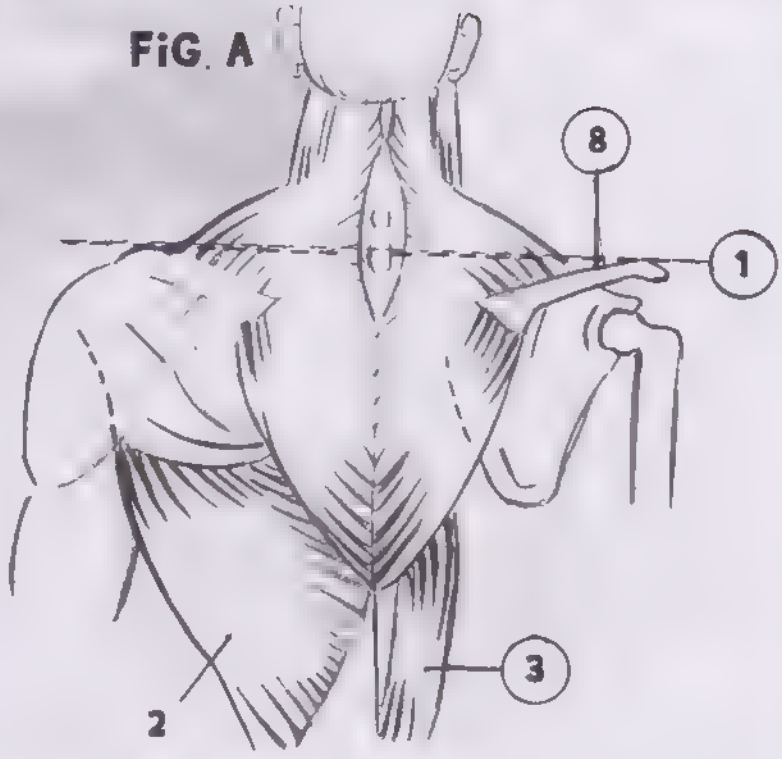


Figura A. La línea punteada (1) nos indica cómo coinciden los hombros con la séptima vértebra cervical, la cual se nota mucho en el exterior al agacharse. El músculo dorsal (2) se conecta al esqueleto pasando por debajo del infraespinoso y el redondo mayor. El (3) es parte del grupo erector espinal, este músculo no es visible pues está debajo de otros músculos.

En la figura B puedes observar que al levantar los brazos, el trapecio se queda en su lugar (casi no se mueve) y se genera un pequeño hueco (pero muy notable) en los puntos 4 y 5.

FiG. B

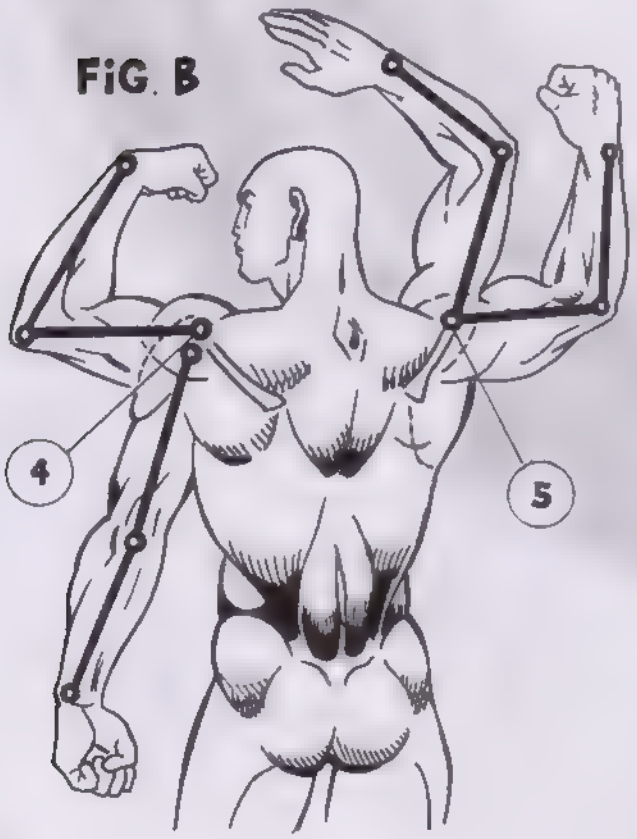
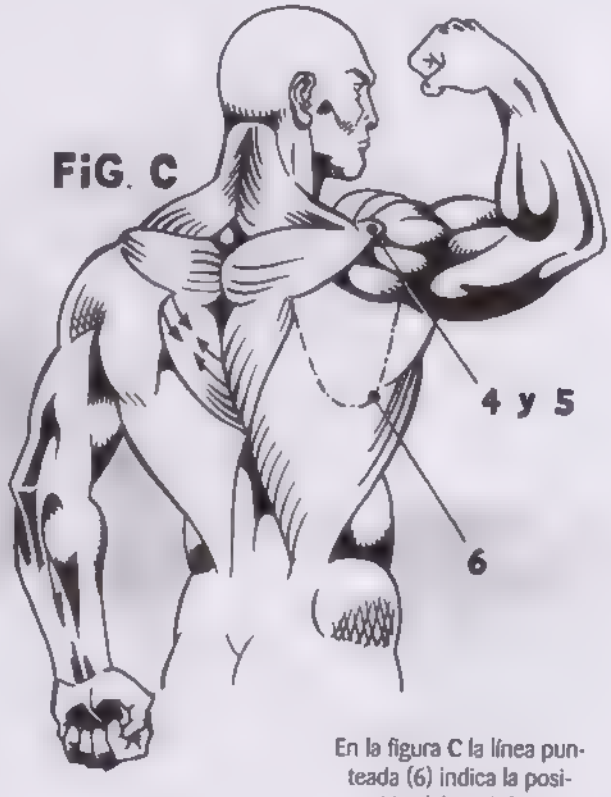


FiG. C



En la figura C la línea punteada (6) indica la posición del omóplato.

FiG. E

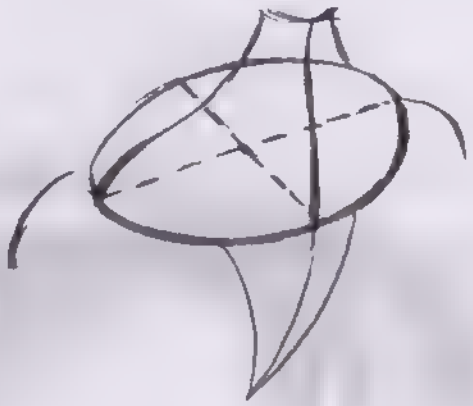


FiG. D

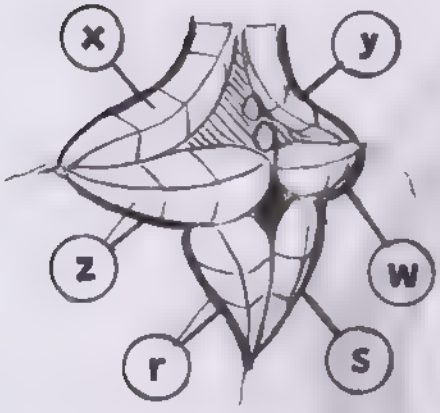


FiG. F

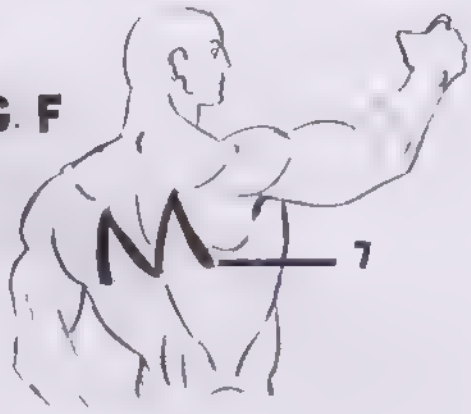
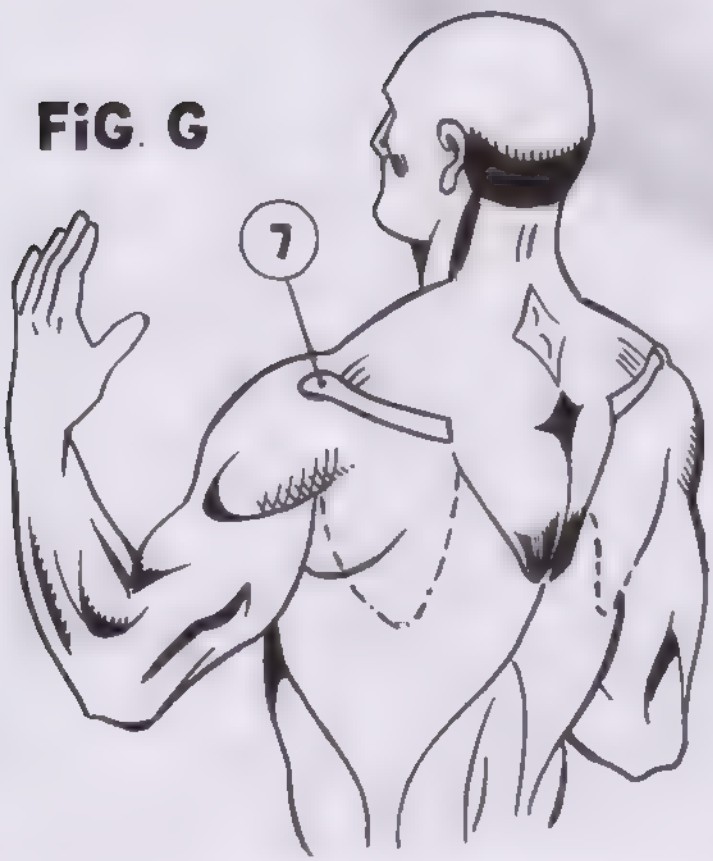


FiG. G



El trapecio puede ser más fácil de dibujar si lo visualizas en 6 secciones, esto se ilustra mejor en la figura D (X, Y, Z, K, S y W). A veces es difícil dibujar esta parte del cuerpo. En (E) verás cómo con ayuda de un óvalo puede resultar más fácil.

En la figura F se puede ver que entre el trapecio y los omóplatos se forma una especie de M, esto nos sirve de referencia para ver si estamos dibujando bien esta parte; en la figura G se puede notar esta "M", la línea punteada indica la posición de los omóplatos.

En (7) puedes ver la parte del omóplato en donde se unen los deltoides y el trapecio.

LOS MÚSCULOS EN LA ESPALDA

FiG. 1

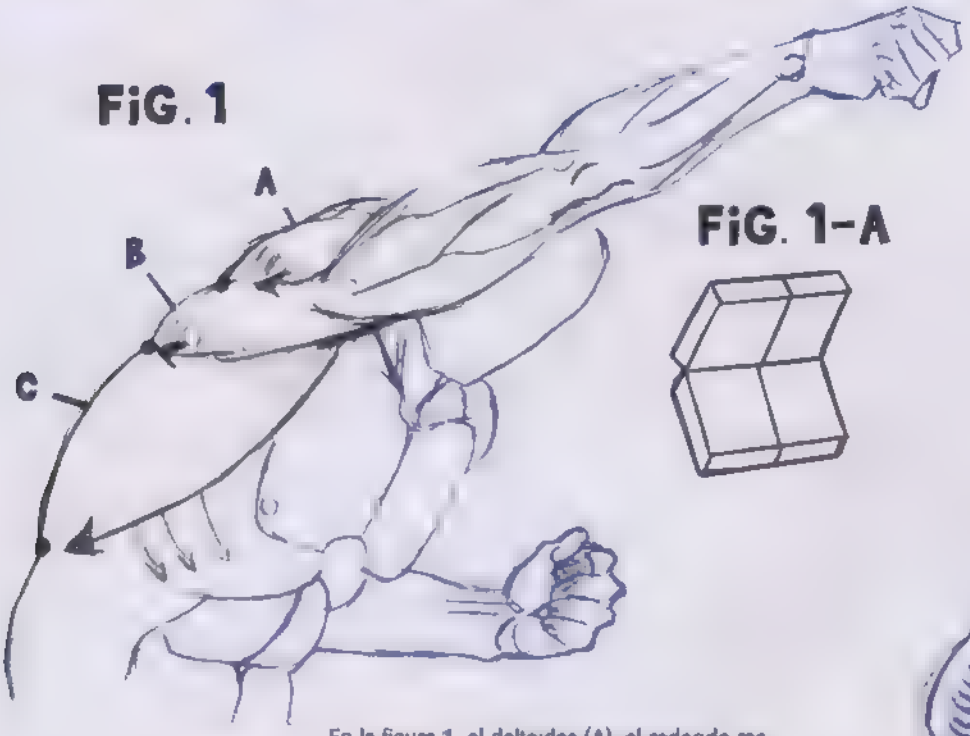


FiG. 1-A

En la figura 1, el deltoides (A), el redondo mayor (B) y el músculo dorsal (C) siguen el movimiento del brazo, y parecen salir de un mismo punto. En la figura 1-A observa los músculos abdominales al doblarse.

FiG. 2

En la figura 2 se ve cómo el dorsal desemboca en la axila.

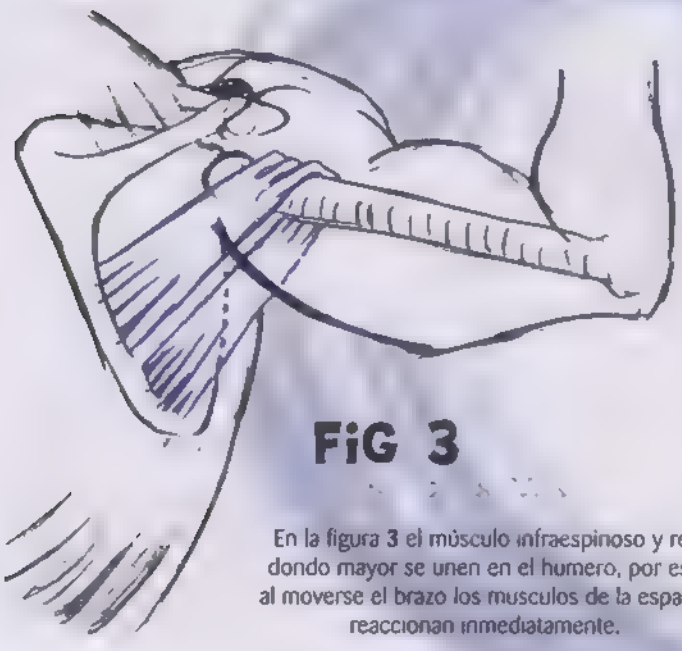


FiG 3

En la figura 3 el músculo infraespinoso y redondo mayor se unen en el humero, por eso al moverse el brazo los musculos de la espalda reaccionan inmediatamente.

En la figura 4 se nota muy bien la diferencia de cuando el brazo está en reposo al compararlo con la figura 5. Cuando se levanta se mueve el omóplato y el húmero tira de "D" (infraespinoso), "E" (redondo menor) y "F" (redondo mayor).

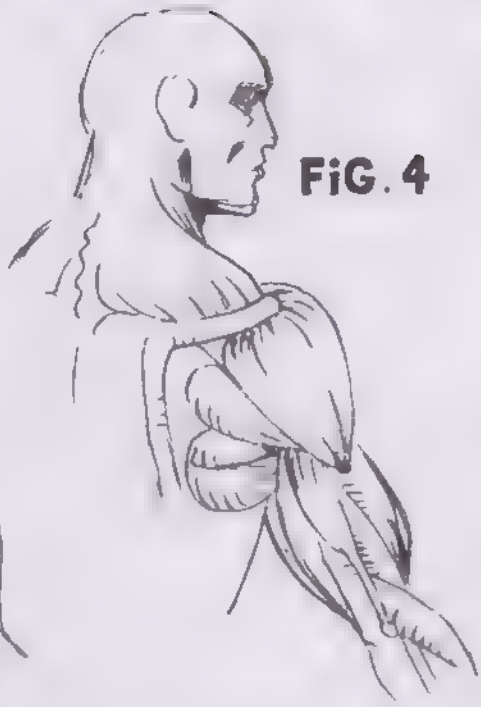


FiG. 4

En las figuras 6 y 7 identifica los músculos antes mencionados y observa su interaccion con el serrato mayor, el dorsal, el oblicuo y el trapecio.

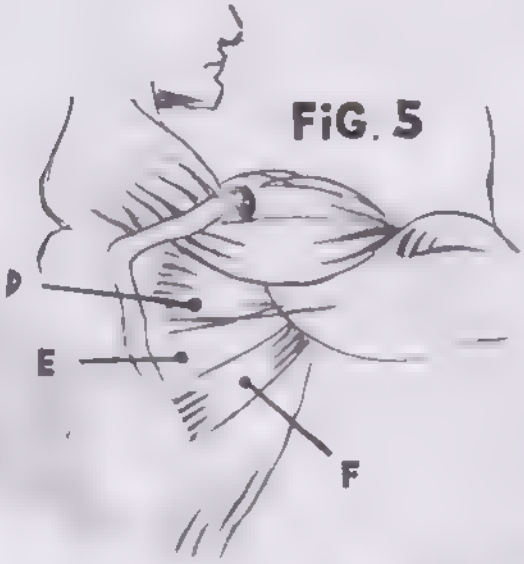


FiG. 5

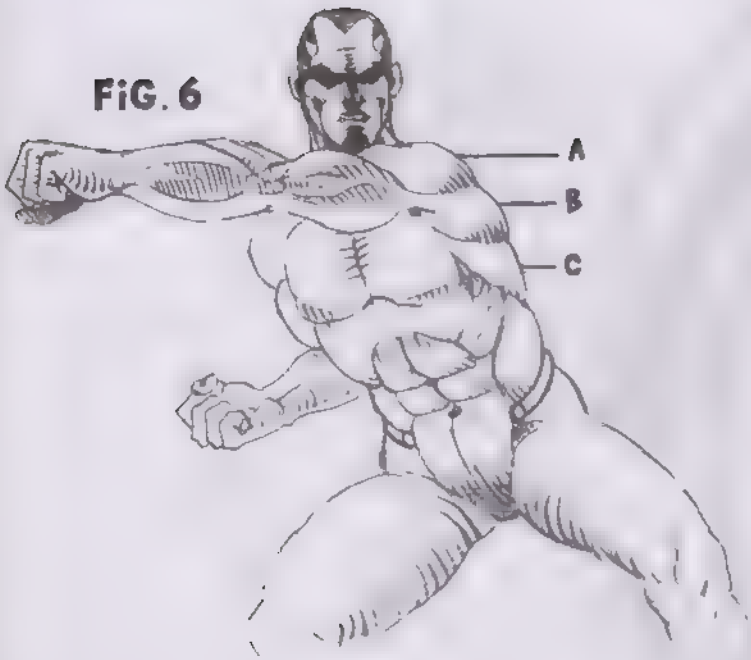


FiG. 6

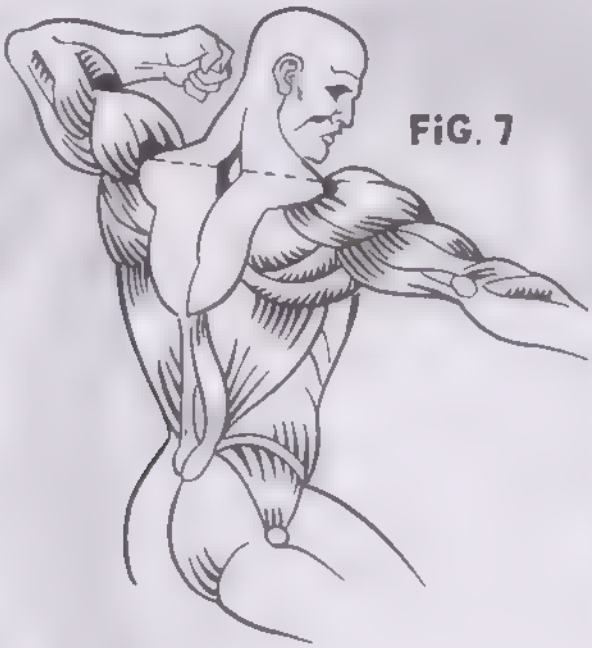
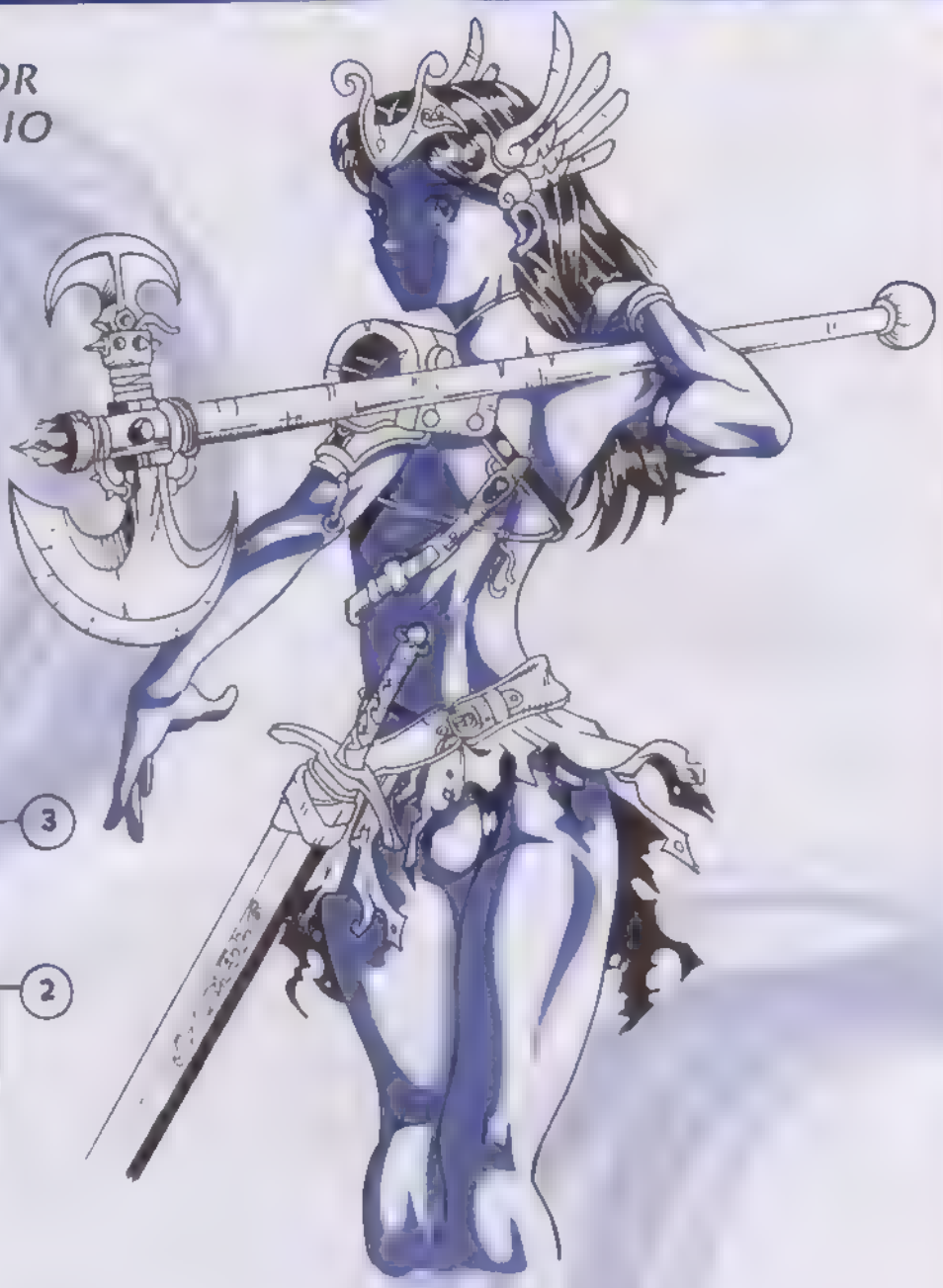
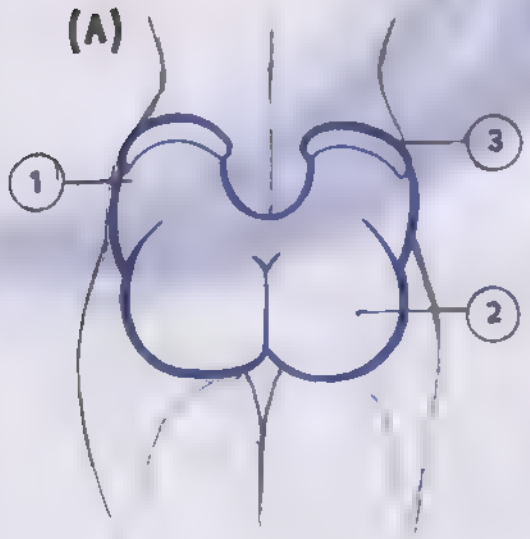


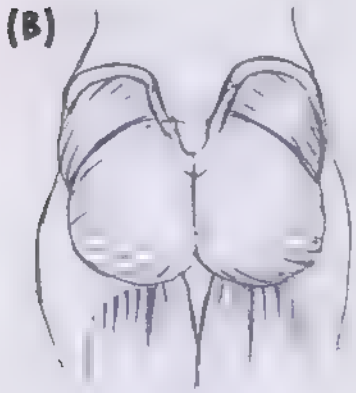
FiG. 7

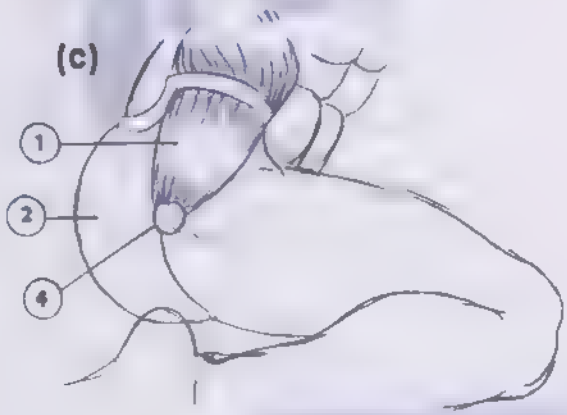
EL GLÚTEO MAYOR Y EL GLÚTEO MEDIO

Observa la forma simplificada del conjunto de músculos de los glúteos, (1) es el glúteo medio y (2) el glúteo mayor, (3) es la cresta ilíaca, donde se une el glúteo medio. En B observa el sentido que tiene la fibra muscular. En C puedes ver el glúteo medio de frente, (4) es un punto de referencia importante, ahí converge la punta del glúteo medio, el vasto externo y el glúteo mayor, también es este punto donde está el trocante mayor, es el punto más ancho en la cadera.



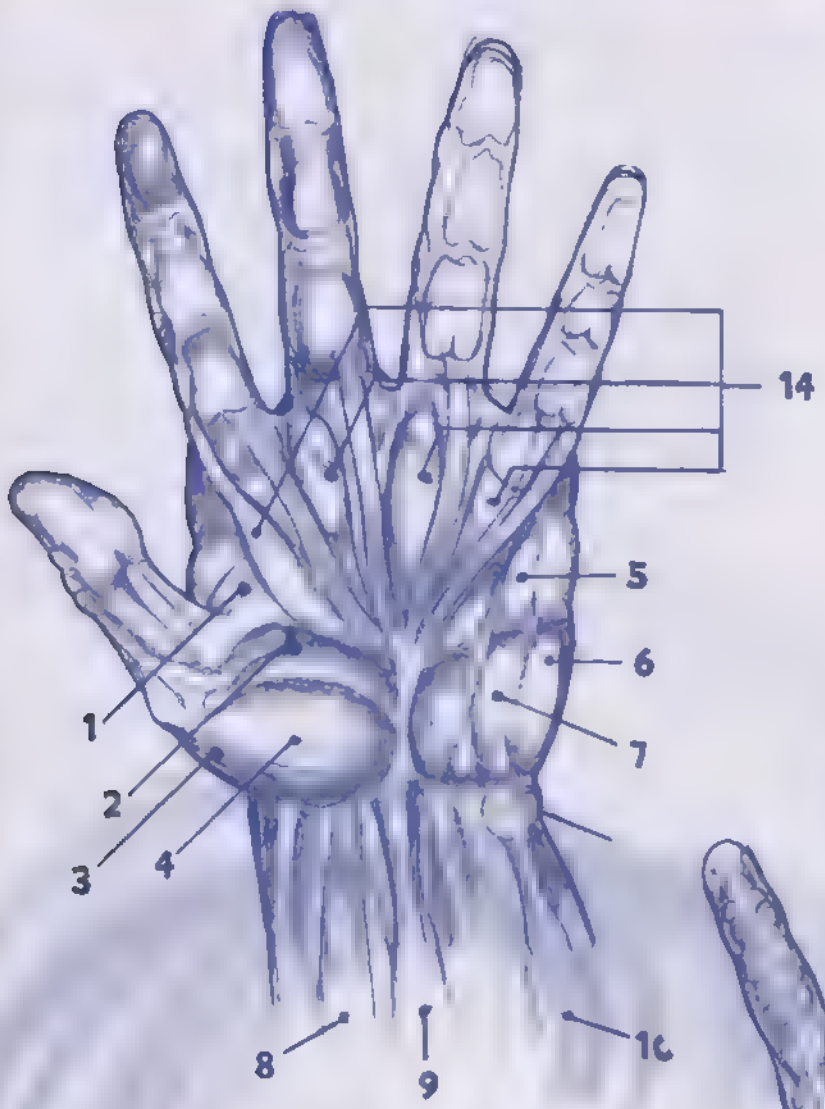




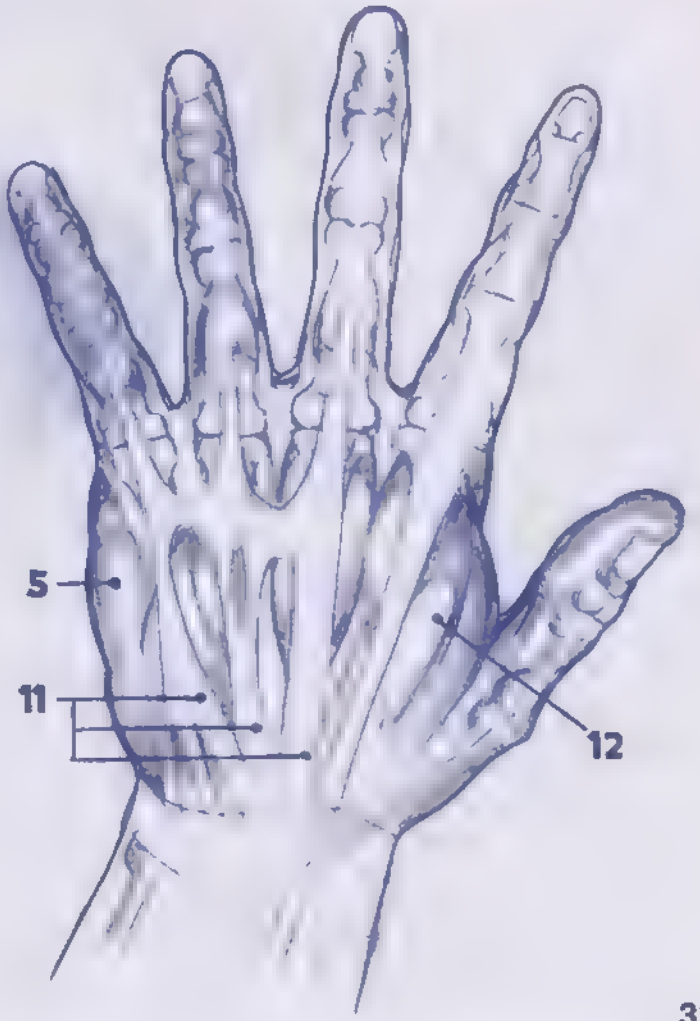


LOS MÚSCULOS DE LA MANO

Es necesario conocer los músculos de la mano, esto te ayudará a dibujar con líneas más específicas y a hacer acercamientos detallados, con la práctica parecerán cada vez menos músculos.

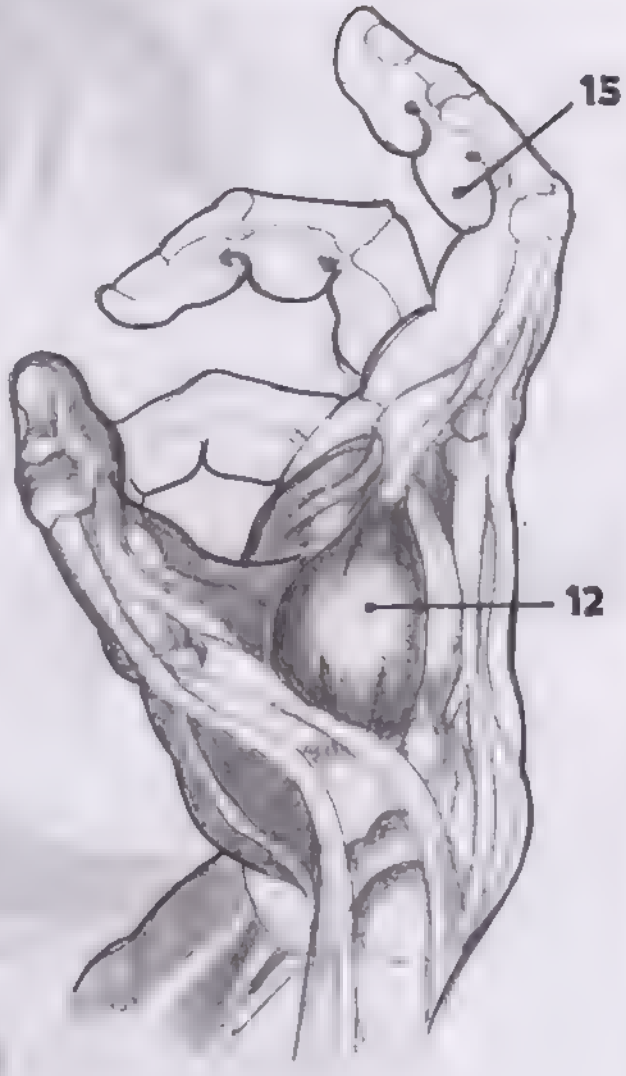


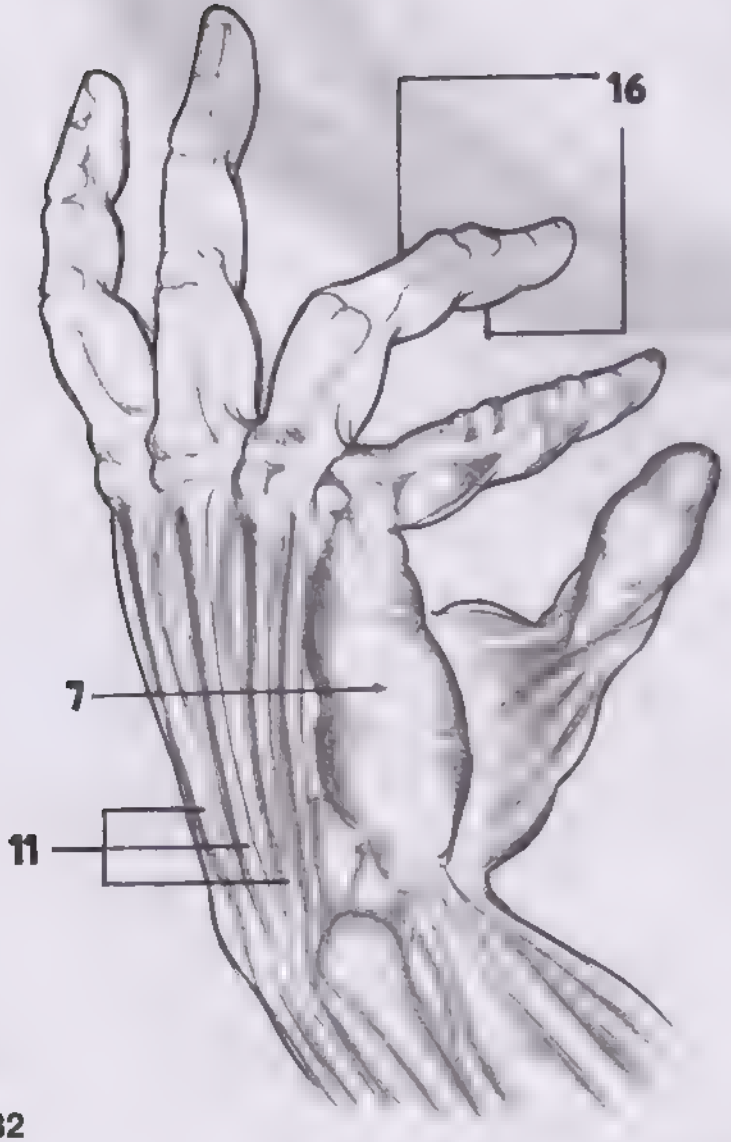
1. Abductor del pulgar
2. Flexor corto del pulgar
3. Oponible del pulgar
4. Abductor transversal del pulgar
5. Flexor corto del dedo meñique



6. Músculo separador del quinto dedo
7. Palmar corto
8. Flexor carpo radial
9. Palmar largo
10. Flexor carpo cuvital
11. Tendones del extensor
12. Primer dorsal interior
13. Hueso pisiforme
14. Músculos lumbricales

Observa aquí los músculos visibles en la mano de perfil, vista por el interior y el exterior. Complementa esto con la página anterior.



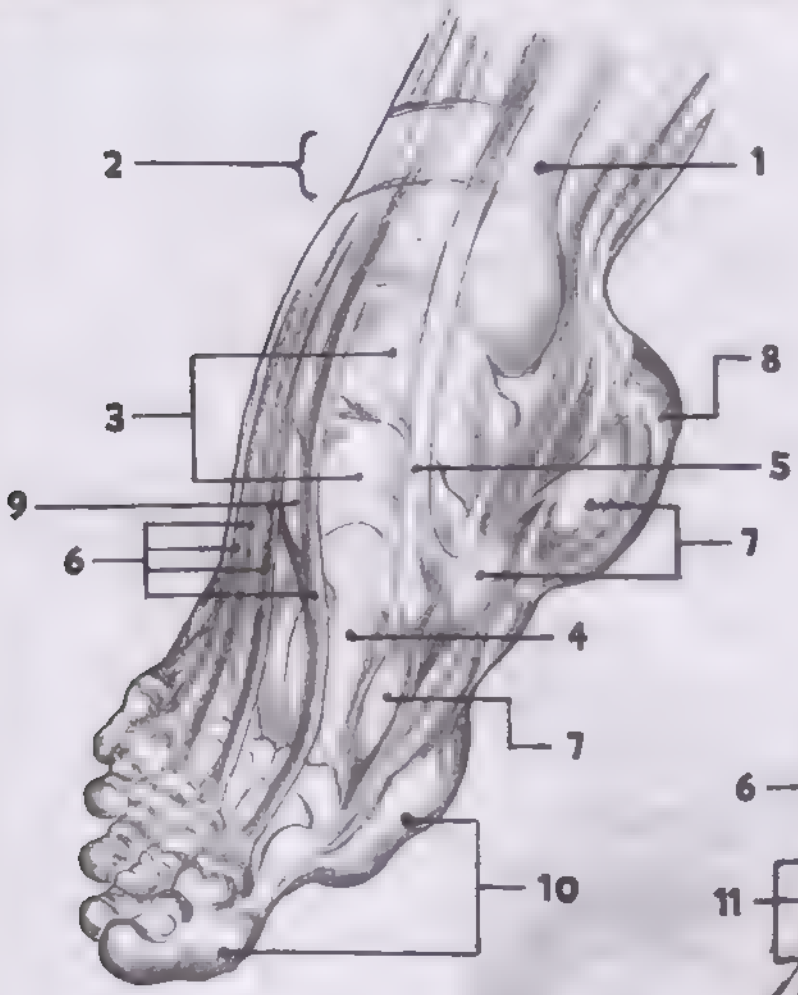


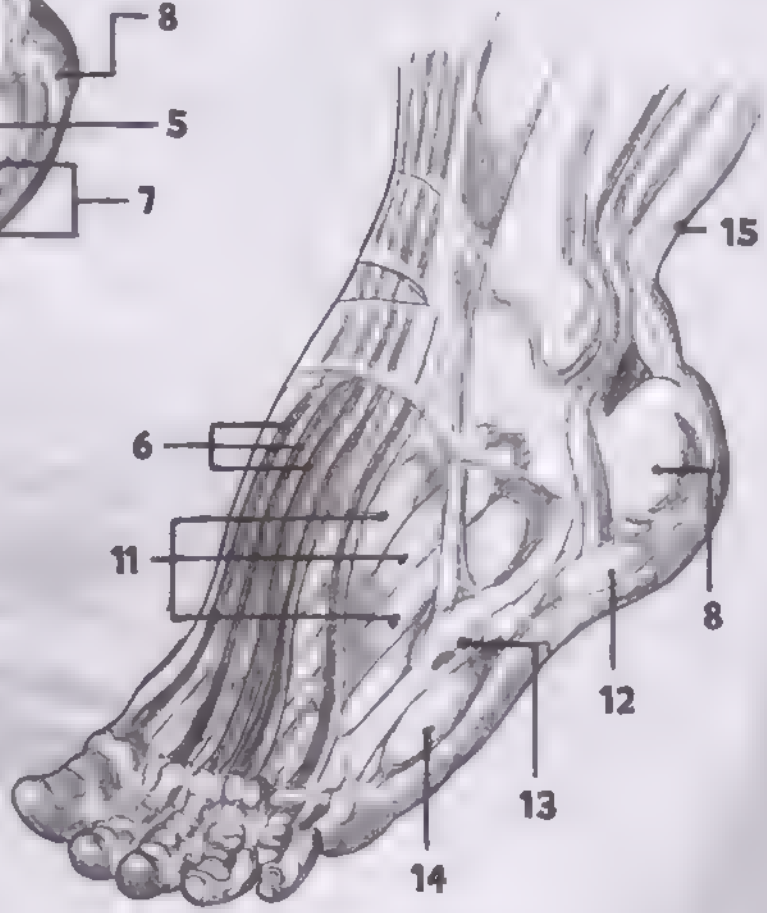
15. Tenar de los dedos

16. Pon atención en los dedos, por la parte de arriba son huesudos, mientras que por debajo son acolchonados, también mira cómo entran los dedos.

LOS MÚSCULOS DEL PIE

Al igual que la mano, los pies son algo que podemos dibujar sin sabernos los músculos que los componen; sin embargo, conocerlos nos brinda mayor soltura, precisión, detalle y seguridad en nuestro dibujo, especialmente en acercamientos o en tomas difíciles, además, siempre es bueno saber porqué se dibuja algo y no sólo dibujarlo.





1. Cabeza del peroné
2. Ligamento transversal
3. Tarso (hueso)
4. Metatarso (hueso)
5. Tibial anterior
6. Extensor de los dedos
7. Separador del dedo gordo
8. Calcaneo
9. Extensor corto del dedo gordo
10. Estas partes no son músculos, sino almohadillas
11. Extensor corto de los dedos
12. Músculo separador del quinto dedo
13. Quinto metatarsiano
14. Separador del quinto dedo
15. Tendón del calcaneo.

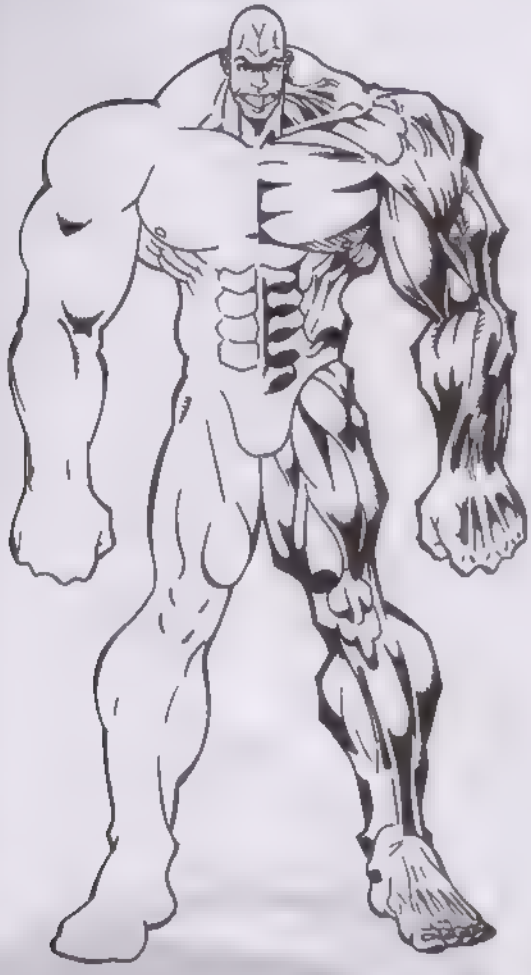
ESTILIZACIÓN EN LOS MÚSCULOS

Existe una gran variedad de formas como se puede expresar en el dibujo una misma cosa. En el caso de los músculos pueden simplificarse, exagerarse, modificarse en sus proporciones, etc. En los ejemplos, podemos ver algunas de las estilizaciones más comunes.

En el **ejemplo 1**, los músculos simplificados y cuadrados dan la impresión de solidez.

EJEMPLO 1

EJEMPLO 2



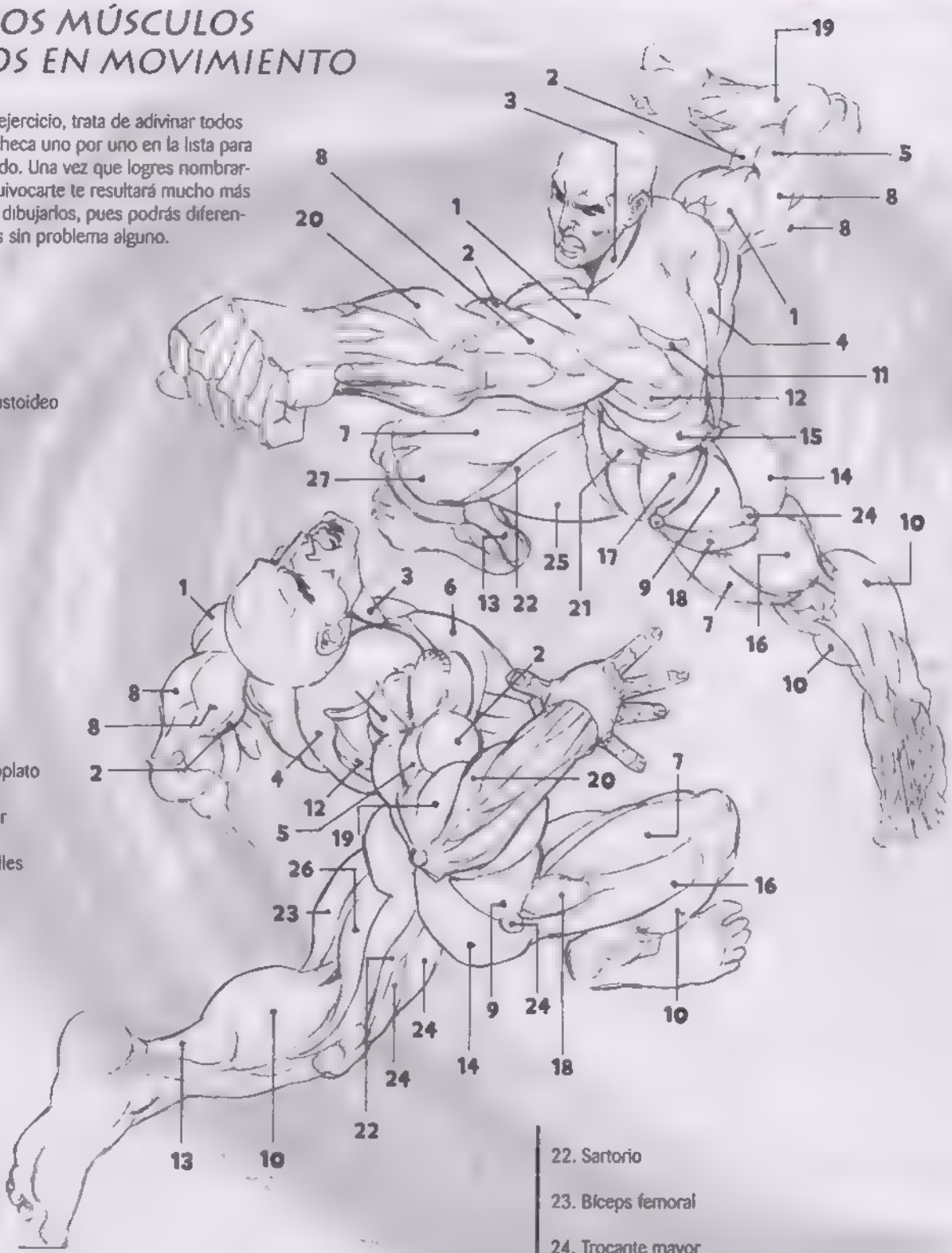
En el **ejemplo 2**, las proporciones han sido muy deformadas para dar la apariencia de una gran fortaleza, especialmente de lado derecho se le han puesto más músculos en algunas partes, incluso algunos que no existen y se ha entintado con gruesos y delgados con puntas y esquinas.

EJEMPLO 3

En el **ejemplo 3**, los músculos son más redondos y un poco más realistas, pero están muy marcados y las sombras son muy acentuadas.

LOS MÚSCULOS BÁSICOS EN MOVIMIENTO

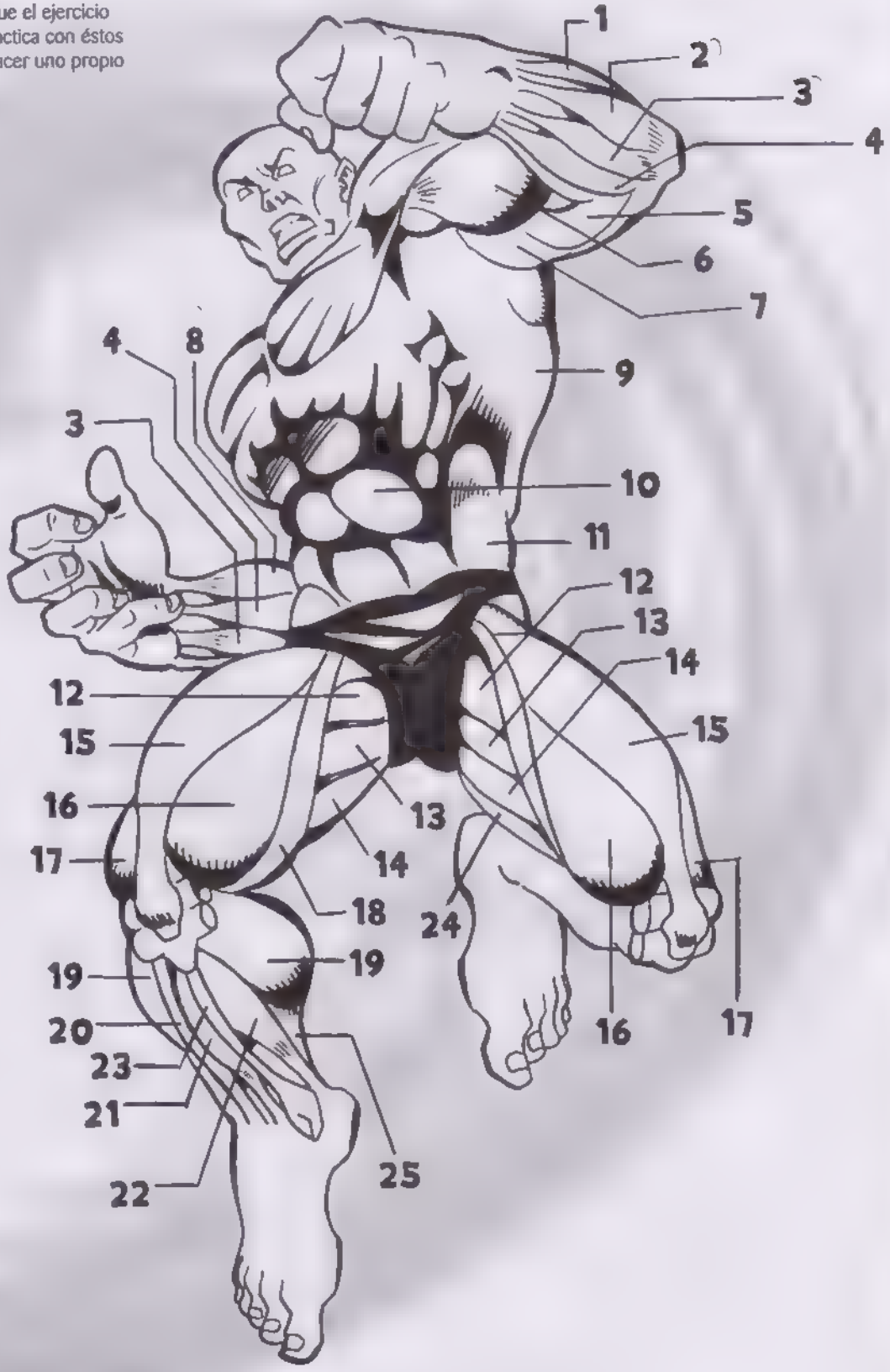
Aquí tienes un ejercicio, trata de adivinar todos los músculos y checa uno por uno en la lista para ver si has acertado. Una vez que logres nombrarlos todos sin equivocarte te resultará mucho más fácil aprender a dibujarlos, pues podrás diferenciarlos sin problema alguno.

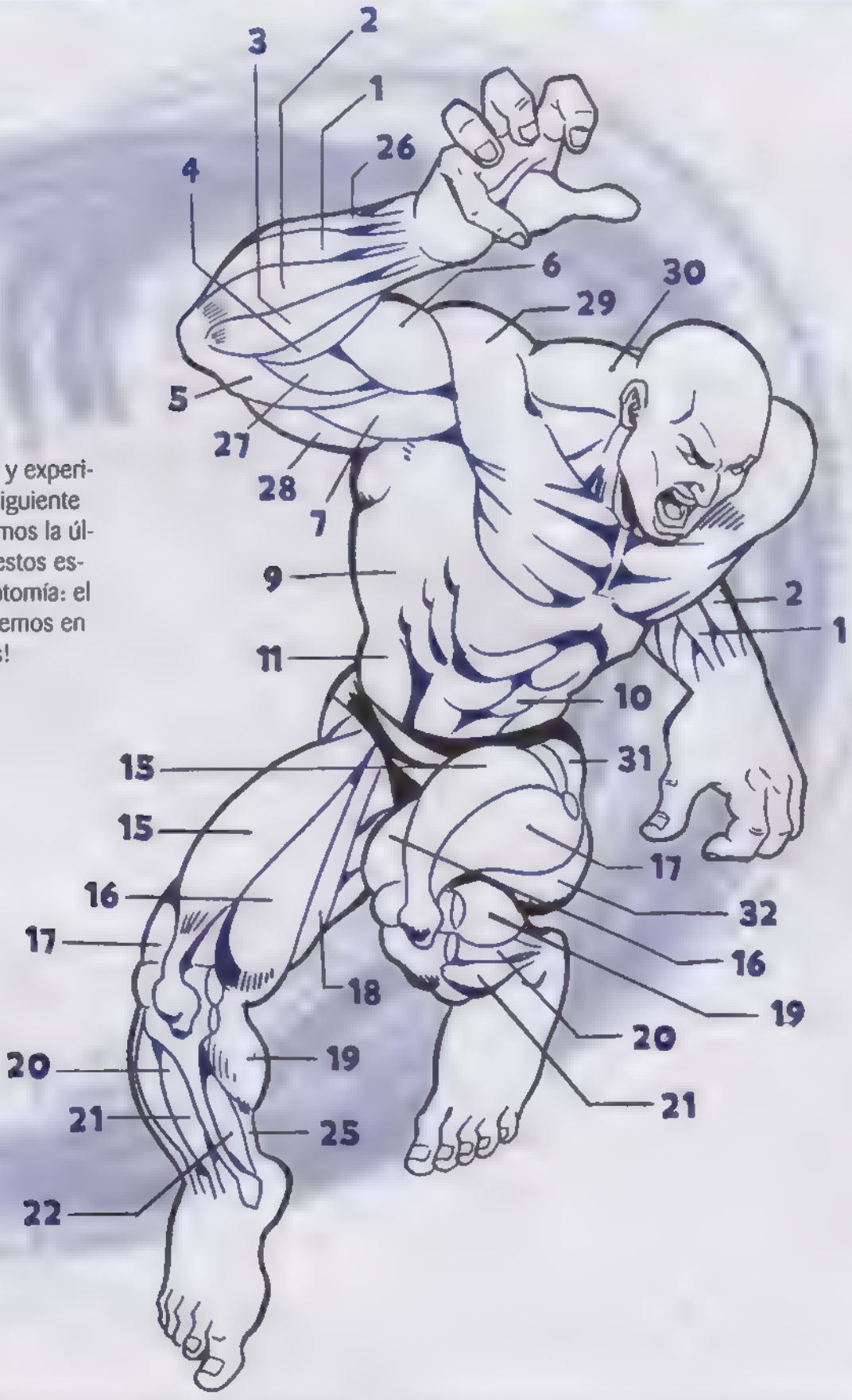


1. Deltoides
2. Bíceps
3. Esternocleidomastoideo
4. Trapecio
5. Braquial interior
6. Pectoral
7. Recto del fémur
8. Tríceps
9. Glúteo medio
10. Gemelos
11. Borde del omóplato
12. Redondo mayor
13. Tendón de aquiles
14. Glúteo mayor
15. Gran dorsal
16. Basto externo
17. Oblicuo
18. Tensor de la facia lata
19. Supinador largo
20. Extensor carpo radial
21. Músculos abdominales
22. Sartorio
23. Bíceps femoral
24. Trocante mayor
25. Músculo abductor
26. Semitendinoso

Al igual que el ejercicio anterior practica con éstos e intenta hacer uno propio

1- Extensor carpocubital
2- Flexor carpocubital
3- Palmar largo
4- Flexor carporadial
5- Tríceps basto interno
6- Bíceps
7- Tríceps porción larga
8- Supinador largo
9- Dorsal
10- Músculos abdominales
11- Oblicuo
12- Psoas ilíaco
13- Pectíneo
14- Abductor mayor
15- Recto del fémur
16- Basto interno
17- Basto externo
18- Sartorio
19- Gemelos
20- Peroneo largo
21- Tibial anterior
22- Soleo
23- Tibia
24- Delgado
25- Tendón de aquiles





Practica mucho y experimenta, en el siguiente número tendremos la última parte de estos especiales de anatomía: el detalle. ¡Nos vemos en un mes!

BUZÓN

¡¡¡Hola!!!no se cómo dirigirme a la revista, pues no tengo idea de quién revisa los correos... pero un saludo a todos.
¡Soy Zylbya... y quería hacerles el comentario de que me ha parecido muy padre que hablen de los editores de imágenes, las clases han estado súper y los dibujos muy chidos! Yo...traía curiosidad por el Corel Draw 8, pero tengo un gran problema: AL GUARDARLOS ABARCAN MUCHO ESPACIOOOOO!!! Y NO PUEDO ENVIARLO A MIS AMIGOS POR MAIL..Y QUISIERA SABER CÓMO HACERLE.....¿podrían ser tan amables de resolverme la duda?.
Y pasando a otra cosa... ¿por qué aquí, en México, no se hace mucha animación? Digo... es que revistas de su editorial, como Saga Shojo... nos hicieron reír mucho, y seguido nos preguntamos; ¿por qué no las pasan a animación? Podría ser por el estilo manga o que no "nos abren las puertas los americanos", pero a muchas personas nos gustan las historias que crean, por ejemplo... Academia Stelar, sólo quisiera saber, ¿por qué no lo hacen...o prueban? Bueno eso es todo...
atte. Zylbya
Baaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaay.

Qué tal, Silvia. Ya estamos trabajando en las clases de Corel Draw para todos aquellos interesados en el diseño digital; además, veremos otros programas menos conocidos como Ilustrador e incluso de diseño 3D, no se los pierdan. La animación es un proceso un poco difícil de llevar a cabo, sobre todo se necesita a la gente experta en el tema y además es muy caro, sobre realizarla no tenemos nada en puerta pero quizás algún día...

Antes que nada, quiero darles las gracias porque si no fuera por su revista, nunca hubiera solucionado muchas dudas que tenía acerca del dibujo. Sólo les escribo para pedirles un favor, si no fuera mucha molestia: que sacaran un número en el cual muestren las formas de las perspectivas del rostro, todos los movimientos posibles del cráneo en boceto (frente, perfil, mirando hacia abajo, hacia arriba, etc.) o si ya sacaron ese número anteriormente, me digan en cual lo encuentro, ya que yo conocí su revista cuando iba por el número 17. También, saquen un número sobre el movimiento del cuerpo, con puros bocetos de todas las formas de movimiento del cuerpo y el rostro. Les pido esto ya que tengo facilidad para crear historietas, soy muy imaginativo para crear un guión o una trama, sólo que me hace falta saber mucho sobre el movimiento. Gracias y cuenten conmigo como uno de sus primeros lectores.....

Joseph Anthony Tapiere Crhoos

Bueno, Joseph... ya tienes este número en tus manos, si quieres saber un poco más del tema puedes checar las ediciones regulares No. 15 y 16, además del número 25. En la reedición No. 12 vienen clases sobre la línea dinámica, tema imprescindible para poder mover la figura. Pero independientemente de que cheques los números, debes entender cuáles son las bases del movimiento, estudia no sólo en los libros, sino en la calle en general. Observa a la gente y mira cómo se mueve, ubica las articulaciones principales y cópialas en papel, es importante la observación de la realidad para poder plasmarla en papel.

¡¡Hola!!

GRACIAS, GRACIAS, GRACIAS por publicar una revista tan ÚTIL para todos aquellos que deseamos ser dibujantes (o ya lo somos, pero sentimos la necesidad de reafirmar nuestros conocimientos y seguir aprendiendo). En verdad, DibujArte se ha vuelto una herramienta indispensable al momento de tomar un lápiz y empezar a crear.

Sólo me gustaría hacer una observación respecto a un hecho que pudiera parecer sutil, pero que considero es de gran importancia: la gran mayoría de los dibujos que presentan en la revista son trazados con un estilo confuso, es decir, son un híbrido entre el estilo del cómic estadounidense y el manga japonés. Sé que esto es prácticamente inevitable, pues cada persona desarrolla su propio estilo con base en elementos artísticos externos, mas resulta ambiguo tratar de aprender a identificar las características del manga, por ejemplo, en dibujos que muestran algunos detalles ajenos a dicho estilo.

Por último, enloquecería de felicidad si publicaran un tutorial sobre Cel Style o Cel-Shading (sombreado simplificado típico del animé) en Adobe Photoshop. Específicamente, sería estupendo si pudieran mostrar en él cómo "obtener" las sombras tipo Cel a partir de fotografías reales. ¡¡Se los agradecería de todo corazoooooooooooooon!!

PD: ¡¡Felicidades a todo el equipo!! ¡¡Sigan publicando!! =)

Anatere

Los dibujantes que trabajamos en la revista hemos intentado desarrollar un estilo propio y, como tú lo dices, es difícil no tener influencias, pero tratamos de que el estilo de los dibujos no pertenezca ni a una línea ni a otra, tratamos de enseñar las técnicas poniendo ejemplos, ya que nuestra intención no es que los lectores copien nuestras ilustraciones, sino que apliquen lo aprendido a su propio estilo. Muchos nos piden que manejemos más estilo manga, otros nos piden más estilo americano, pero nosotros tratamos de movernos en la media, ni para un lado ni para el otro, a menos de que demos clases específicas sobre algun estilo. Esperamos que esto no sea decepcionante para ustedes.

Puedes checar unas clases de Cel-Shading en el No. 26 ó en el próximo No. 28, esperamos te sean de utilidad.

Por favor envíen todas sus dudas, sugerencias, propuestas, quejas a:

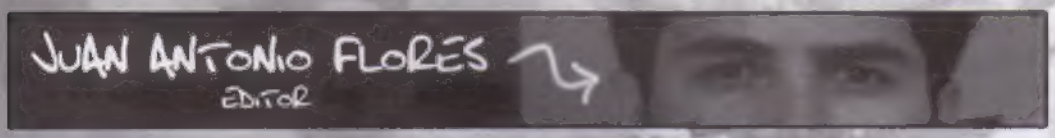
dibujarte2003@yahoo.com.mx

REVISTA DIBUJARTE
Carlos Carbajal Cuevas
Salvador Díaz Mirón # 156
Col. Santa María la Ribera
México D.F.
C.P. 06400

Todas los que tengan dudas sobre suscripciones o números atrasados, favor de comunicarse al teléfono: (01 55) 55 41 00 06.

GÁNATE UN SET DE DIBUJO BÁSICO CORTESÍA DE DibujArte Y EL EQUIPO CREATIVO

Muchos de ustedes nos han pedido que publiquemos fotografías de los que trabajamos en esta revista, pero nuestro equipo creativo es realmente difícil de captar. Por ello hemos decidido organizar un concurso para ver como se imaginan ustedes a los creativos. Usando estas fotografías como base, dibuja a todos los que participan en esta revista como tú quieras y los tres mejores recibirán un paquete de dibujo que nuestro editor nos hizo favor de comprar (y que pusimos a armar a Tozani) que incluye todo para comenzar a trabajar: lápices, goma, plumilla, manguillo, tinta, pincel, estilógrafo, y muchas cosas más. Envía tus trabajos a más tardar el 9 de abril para que entren al concurso, recibiremos trabajos tanto por correo electrónico como por correo postal. Aquí están las direcciones, no dejes de participar.



Correo-e:
dibujarte@cartonista.com

Correo Postal:

Salvador Díaz Mirón # 156
Col. Santa María la Ribera
México D.F.
C.P. 06400

GALERÍA DE PORTAFOLIOS

SACNICTÉ GALICIA

17 AÑOS

En esta ocasión tomamos la sección de Revisión de Portafolios para colocar una mini galería de una chica que conocimos en la pasada convención organizada por Nuestro grupo editorial Editoposter: ComicManía 2004.

Sacnicté Galicia, de 17 años, es aficionada a la música dark de cualquier país; su trabajo, aunque amateur aún, promete ser de los mejores en un futuro. Actualmente estudia la preparatoria y practica el dibujo durante las clases, además de tomar asesorías con algunos dibujantes profesionales.

Aun cuando trata de experimentar con las poses y el movimiento del cuerpo, Sac -como la llaman sus amigos- debe practicar más con la estructura de la figura humana para saber dar más volumen; además, debe estudiar más anatomía para saber la localización de cada músculo visible en el cuerpo. Si tú, lector o lectora, tienes el mismo problema que Sac, toma estos consejos y sigue practicando.

Tú, como ella, puedes ver tus dibujos publicados en esta sección, sólo envía tu trabajo a la dirección electrónica: dibujarte@cartonista-.com o por correo postal a la dirección de la editorial, o contáctanos directamente en algunas de las convenciones más importantes de la ciudad de México.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

ENTRAN
2 Y PAGA 1
29 y 30 con tu DibujArte
LA REVISTA DEL DIBUJANTE
TNT 7
EXPO MANGA COMIC
29,30 ABRIL 1,2 MAYO
CENTRO DE CONVENCIONES TLATELOLCO
EJE CENTRAL ESQUINA EJE DOS NORTE
TEL: 26 16 23 00 WWW.EXPO-TNT.COM WWW.TNT6.TK